ESPECTACULAR: ¡6 EDITOR'S CHOICE!

FIFA 2000 • Force 21 • Rogue Spear • NHL 2000 • Homeworld • Flight Unlimited III



¡¡¡Tomb Raider 4: The Last Revelation!!!
Age of Empires II: The Age of Kings • Spec Ops II • NBA Live 2000 • Microsoft Fútbol Internacional 2000 • Army Men: Toys in Space • Carnivores II • Alpha Centauri: Alien Crossfire

DUKE NUKEM FOREVER

¡EXCLUSIVO!

con información y fotos que no podrás ver en ningún otro lugar del mundo

AÑO II • Nº 13
www.pcjuegos.com.ar
00013
9 770328 804000

Hardware: ¡Estalló la guerra de consolas! – Microsoft SideWinder Game Pad Pro

Flight Simulator 2000 • Interstate 82 • Daikatana • Planescape: Torment • Die Hard Trilogy 2 • Spec Ops II

si se pierde avisar a nico@mail.com

¿Habremos hecho la Presario muy fácil de usar?

Es muy probable. Pero hoy tener un veloz y sencillo acceso a Internet es imprescindible. Por eso Compaq, N°1 en ventas de computadoras, creó Presario. La computadora diseñada especialmente para conectarse y usar Internet de la manera más fácil y rápida. Todos los modelos cuentan con un teclado especial, con tan solo oprimir un botón podrá acceder a toda la información que necesita, incluyendo correo electrónico. Además su capacidad de memoria, velocidad y la alta calidad de audio y video, la convierten en una de las herramientas de trabajo, estudio y entretenimiento más rápida y efectiva que existen.

Viva Internet con Compaq Presario.

Teclado con botones de acceso rápido a Internet y Multimedia.
Sistema Multimedia de última generación.
Software original. Un año de garantía Compaq.
Soporte telefónico post-venta.



Mejores respuestas.SM

Para consultas 0810-777-COMPAQ (266727) - bueanswers@compaq.com - Visítenos en Internet: www.compaq.com.ar

PC JUEGOS PC GAMER

AÑO II • NÚMERO 13 • NOVIEMBRE 1999

En este número

NOTA DE TAPA 26



¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

Después de aguardar durante años, Duke está listo para regresar a nuestros monitores en el juego de acción más esperado de todos los tiempos.

Hardware



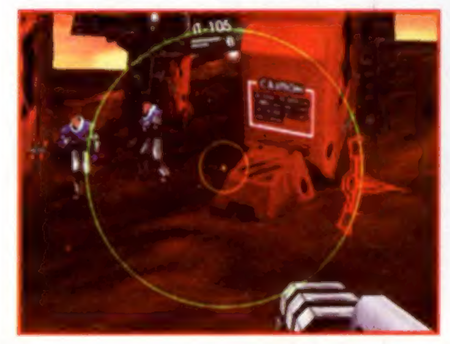
72 Guerra de consolas

Los últimos modelos se parecen cada vez más a las PCs, ¿o es al revés? Además, revisiones de las nuevas TNT2 Ultra de Teppro y Creative Labs, los mouses ópticos de Microsoft y el SideWinder Game Pad Pro.

Noticias

4 ROCK

Presentamos las primeras imágenes e información. Además, *Crimson Skies* y las últimas novedades dentro de Sierra y Cavedog.



¡Pero esto NO es todo, amigos! Den vuelta la página para ver el resto...

EDITORIAL

Aplacados

Muchas de las cartas que recibimos nos preguntan acerca del mismo tema: ¿conviene comprar una placa aceleradora de última generación? ¿Cuál es el momento exacto para actualizarse? El frenético ritmo de competencia entre los fabricantes de placas hace que cada vez tengamos los nuevos productos en un intervalo menor. ¿Qué debemos hacer para no quedarnos desactualizados? Hay más de una respuesta. Vamos a verlo desde puntos de vista diferentes...

El optimista: pasó sucesivamente por la Voodoo, Voodoo2, TNT, Voodoo 3 o TNT2, y ahora está por comprar una GeForce 256. "Cuanto más rápido salgan las placas nuevas, mejor. Los juegos son cada vez más veloces, con gráficos impresionantes, y siempre viene bien una aceleradora que pueda procesar una mayor cantidad de polígonos a resoluciones altísimas y con nuevos efectos visuales. El dinero no es un inconveniente, ya que vale la pena gastar $350 cada seis meses y comprarse lo último de lo último."

El pesimista: todavía resiste con su vieja Voodoo, pero ya está pensando en cambiarla, porque de los últimos diez juegos que probó, pudo usar aceptablemente sólo tres. "Que la corten con eso de las generaciones. ¿Para qué necesitamos *anti-aliasing, bump-mapping, t-buffer* y todo eso? Lo ideal sería que salgan placas nuevas cada año y medio, porque así no hay bolsillo que aguante."

El término medio: cuando sale una placa nueva, se compra una de la generación anterior. No se desespera por tener siempre la última novedad, pero se asegura de poder jugar a todo. "¿Para qué me voy a apurar? No necesito tener la placa más nueva del mercado, ya que, por lo general, pasan meses hasta que los juegos empiezan a aprovechar sus novedades. Yo espero a que los precios caigan en el rango de los $150, y recién entonces me actualizo."

Podríamos seguir con un par de posturas más, pero lo que estamos tratando de decir es que cada uno resuelve el problema de distinta manera, según las posibilidades que le da el bolsillo. Pero más allá del dinero, creemos que es bueno que la evolución continúe, porque a medida que la tecnología sigue avanzando, cada vez obtenemos una mayor calidad por el mismo precio. Y eso, indudablemente, nos conviene a todos.

Gabriel Pleszowski
Director Editorial

Revisión

Primer Contacto

Informe Especial

Secciones

Estrategia

Entrevista

PC JUEGOS
PC GAMER



Publicación asociada al Instituto Verificador de Circulaciones

GERENCIA GENERAL Miguel M. Iglesias
DIRECTOR EDITORIAL Gabriel Pleszowski
GERENCIA COMERCIAL Pablo Montes de Oca
DIRECCIÓN DE ARTE Frank Sozzani

JEFE DE REDACCIÓN Adrián Del Rossi
COLABORADORES Florencia Dortignac, Patricio Villarejo, Lionel Zajdweber, César Guarinoni

JEFE DE ARTE Javier E. Miller
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN Flavio Burstein

PUBLIC. ELECTRÓNICAS Gabriel Pleszowski, Mariano Birnios, Jorge Rosenvolt

CORRECCIÓN Magdalena Porro
DIAGRAMACIÓN DE AVISOS Eduardo R. Lanfranchi
PRODUCCIÓN PUBLICITARIA Marcelo Vidal, Mabela Carpy

GERENCIA DE PUBLICIDAD Roberto Schaposchnik
JEFE DE PRODUCCIÓN Juan Carlos Cohen
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN Maximiliano Medicina
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Gustavo Carballeiro
ASESOR LEGAL Dr. Marcelo Casanovas

PC Juegos / PC Gamer, revista publicada por MP Ediciones S.A., editora de PC Users, Aprendiendo PC e Insider. Moreno 2062, 1094, Capital Federal, Argentina. Tel.: 4954-1884. Fax: 4954-1791. E-mail: pcjuegos@mponline.com.ar. Registro de la Propiedad Intelectual Nº 976.406. ISSN Nº 0328-8048.

Impresa en Argentina, en QUEBECOR ANTÁRTICA BA S.A., Maipú 939, Capital. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. NOVIEMBRE de 1999.

DISTRIBUIDORES: Capital: Distribuidora Carlos Cancellaro e Hijos S.H. Gutemberg 3258 1º piso - Tel: 4301-4942. Interior: D.I.S.A. - Pte. Luis Saenz Peña 1836. Bolivia: D.I.S.A. Chile: Distribuidora Molino S.A. - Abtao 574 - Santiago. Paraguay: H.C.M., Distribuidora de Moringo H.C. 14 de Mayo 282 2º - Asunción. Perú: Distribuidora Bolivariana S.A. - Av. Rep. de Panamá 3831/37 - San Isidro - Lima. Uruguay: Espert S.R.L. - Acevedo Díaz 1808 - Montevideo

VISITÁ NUESTRO SITIO EN *WWW.PCJUEGOS.COM.AR*

ROCK

Acción y combate táctico, así en la Tierra como en el Cielo.

Hace años que SingleTrac es una empresa importante en el mundo de PlayStation (principalmente por sus series *Twisted Metal* y *Jet Moto*), pero nunca pudo tener gran éxito en la PC. Además de las conversiones de sus títulos más exitosos, SingleTrac también produjo *Outwars*, un buen juego de acción y combate táctico que no recibió la atención que merecía. Pero lejos de desalentarse, sus diseñadores decidieron desarrollar aún más la idea y crearon *ROCK*, un producto mucho más ambicioso y que realmente no tiene antecedentes. En un primer momento, éste parece otro caso de una empresa que intenta mezclar géneros e incluir todas las características posibles dentro de un mismo paquete, con la esperanza de atraer a la mayor audiencia posible. En cierta forma, ésta puede ser una estrategia adecuada, pero la principal virtud de *ROCK* será que cada jugador tendrá la posibilidad de encarar las misiones con total libertad para hacer cualquier cosa que se le ocurra. Una misión, por ejemplo, puede comenzar en el espacio, con el jugador controlando una nave que aterrizará en un planeta. Al bajar, eliminará al piloto de un Mech con una granada y lo usará para infiltrarse en una base, donde ingresará en un edificio para plantar una carga explosiva que lo destruya. Todo esto ocurrirá sin que la acción se interrumpa en ningún momento con pantallas de carga. Los escenarios de *ROCK* no tienen precedentes, y sólo podemos imaginar la clase de opciones multiplayer que podrán crearse partiendo de esta base.

El argumento transcurre en el acostumbrado futuro post-apocalíptico de siempre, pero lo verdaderamente original no estará en la trama sino en su desarrollo. Habrá tres facciones diferentes, especializadas en una de las tres ramas de la guerra (marines, Mechs o combate aéreo/espacial). Cada una tendrá su propia campaña de diez misiones, y en la mayoría habrá distintas oportunidades para cambiar de vehículo y experimentar con tácticas diferentes. Uno de los aspectos más importantes de *ROCK* será el trabajo en equipo. El jugador podrá estar a cargo de hasta ocho soldados manejados por la máquina, quienes tendrán sus propios atributos y especializaciones, e irán ganando experiencia a través de las misiones. Además, cada facción contará con 19 unidades para elegir (entre naves espaciales y Mechs). SingleTrac también ofrecerá todas las herramientas necesarias para que los jugadores dedicados puedan construir nuevas misiones e incluso crear sus propias animaciones intermedias con diálogos y voces grabadas especialmente para ese fin. *ROCK* corre el riesgo de convertirse en uno de esos híbridos sin personalidad que no alcanzan a conformar a nadie, pero por lo que hemos visto hasta ahora, realmente creemos (y esperamos) que podrán lograr su objetivo. El juego será publicado por GT Interactive durante la segunda mitad del 2000.

Un gigantesco Mech puede aplastar a un escuadrón de infantería en segundos, pero los soldados tienen oportunidades de sobrevivir si trabajan en equipo.



El apoyo aéreo es fundamental para tener éxito en las misiones terrestres. Claro que el enemigo también está al tanto de este tipo de detalles...



En los combates a pie, la acción nos recuerda al clásico *TerraNova* (por si alguien tiene alguna duda, eso es algo *muy* bueno).


AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Crimson Skies

Primer proyecto conjunto de FASA y Microsoft.

Muy poco se sabía sobre los planes de Microsoft luego de que adquiriera FASA, pero tal como adelantamos hace unos meses, la empresa finalmente anunció en forma oficial estar trabajando en una versión para PC de *Crimson Skies*, basado en el universo del mismo nombre desarrollado en un principio por FASA. La dirección del proyecto está a cargo de Jordan Weisman, uno de los creadores del universo Battletech (del cual *MechWarrior* es una parte), y su producción correrá por cuenta de Zipper Interactive, que también produjera *MechWarrior 3* para MicroProse. El universo *Crimson Skies* no es tan popular como *MechWarrior* (ni mucho menos), pero tiene unas cuantas características atractivas e incluye diversos elementos que nunca antes formaron parte de un juego de PC. *Crimson Skies* transcurrirá en el año 1937, en un pasado alternativo en el cual los Estados Unidos se han convertido en un conglomerado de pequeñas naciones beligerantes, fracturadas por la Prohibición y la Gran Depresión. Los ciudadanos estadounidenses comienzan a recorrer los cielos para evitar los caminos y las vías de ferrocarril que atraviesan territorios hostiles. Gigantescos dirigibles se convierten en el principal medio de transporte de carga y pasajeros, y bandas de piratas del aire se enfrentan con las milicias regionales en una lucha constante por la supremacía. *Crimson Skies* no pretenderá ser un simulador de vuelo riguroso, sino que pondrá el énfasis en la acción y en el desarrollo de una compleja historia con múltiples personajes. Se incluirán muchos aviones y armas de la época, más algunos diseños experimentales basados en proyectos desarrollados durante la Segunda Guerra Mundial y otros creados por FASA. Antes de cada misión, los jugadores podrán personalizar todos los aspectos técnicos de cada nave, e incluso importar sus propias insignias y esquemas de pintura. El aspecto técnico estará cubierto por una versión del *engine MechWarrior 3*, modificada para adaptarse al combate aéreo y con un nuevo sistema que permitirá que todos los objetos sobre el terreno sean verdaderamente tridimensionales, en vez de simples texturas que se repiten al infinito. Las nubes 3D también jugarán un papel importante en las batallas, y permitirán preparar emboscadas, escondiendo escuadrones enteros en medio del cielo. Apenas tengamos oportunidad de probar una versión jugable, les brindaremos un informe más completo. Microsoft tiene previsto publicar *Crimson Skies* durante la segunda mitad del 2000.



Crimson Skies **transcurrirá en un pasado alternativo donde los zeppelins son el principal medio de transporte y los piratas del aire se convierten en el terror de los cielos.**



Muchos de los aviones en *Crimson Skies* responderán a los modelos reales de la época, pero otros estarán basados en diseños experimentales o en la imaginación de la gente de FASA Interactive.

Todos los objetos sobre el terreno serán 3D, incluyendo edificios, vehículos y árboles.

Reestrenos

Por algún motivo, durante un largo tiempo Activision no tuvo un representante local, pero ahora TOP comenzó a manejar su catálogo. Esto significa que juegos como *Quake III Arena, Soldier of Fortune* y *Battlezone II* tendrán sus correspondientes versiones nacionales, pero también que comenzarán a estar disponibles varios títulos anteriores que hasta ahora sólo podían conseguirse en versiones importadas. Entre ese grupo hay tres que merecen ser especialmente destacados.



Battlezone

Battlezone es uno de nuestros favoritos de todos los tiempos y un verdadero clásico. Desde su aparición tuvo varios imitadores, pero todavía nadie llegó a superarlo. La versión local está traducida al castellano.

Precio: $35 • Calificación: 93%

Más cambios en Sierra

Varios títulos cancelados y 105 empleados menos.

Mucho cambió dentro de Sierra luego de que fuera comprada por Havas Interactive, y las sucesivas reorganizaciones internas no parecen estar a punto de terminar. Los últimos anuncios de la empresa indican la cancelación de *Desert Fighters, Pro Pilot Paradise, Orcs: Revenge of the Ancient* y *Babylon 5*. Esta decisión derivó en el despido de 105 empleados (principalmente, de la división Dynamix) y el abandono de todos sus desarrollos en el género de los simuladores de vuelo. Según Dave Grenewetzki, presidente de Sierra, *"Los simuladores de vuelo de Dynamix son productos excelentes, pero no aportan suficientes ganancias para justificar su existencia. Cuando los costos de desarrollo son de uno, dos o cinco millones, los productos que no rinden no nos permiten solventar todas nuestras otras ideas."*


¿Les parece que se ve bien? Mala suerte, *Babylon 5* es uno de los títulos que Sierra decidió cancelar.

Según el equipo de diseño de *Babylon 5* (que también fue íntegramente despedido), varias empresas demostraron interés en comprar su proyecto y continuarlo. Pero aunque Sierra parece estar dispuesta a vender sus derechos, el principal obstáculo está en encontrar a un comprador dispuesto a adquirir también la licencia de la serie de televisión.

CODEMASTERS SE UNE A SIERRA

Codemasters anunció haber expandido sus actividades a los Estados Unidos, ubicándose en las instalaciones anteriormente ocupadas por Yosemite Entertainment (una de las divisiones que Sierra cerró hace unos meses). Su primer plan local consistirá precisamente en reflotar *Navy SEALs*, uno de los proyectos cancelados con el cierre de Yosemite.
Craig Alexander, vicepresidente de Codemasters USA, informó: *"A pesar de que ya hay un cierto trabajo realizado sobre* Navy SEALs, *lo estamos encarando como un proyecto totalmente nuevo y no esperamos que esté terminado hasta el 2001".*

Amen demorado

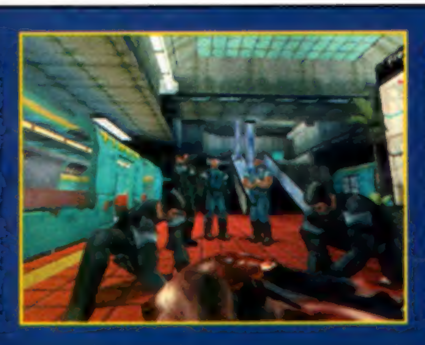
Cavedog despidió a siete diseñadores.

Luego de haber publicado *Total Annihilation: Kingdoms*, el siguiente proyecto de Cavedog era completar el esperado *Amen: The Awakening*. Originalmente, su lanzamiento estaba previsto para este año, pero distintos problemas hicieron que se fuera postergando. Ahora Cavedog despidió a sus siete diseñadores de niveles, así que las posibilidades de verlo finalizado pronto son aún menores. *"Queremos mejorar algunos aspectos del engine para que esté a la altura de las ideas que pensamos incluir en el juego* –dijo Brandon Smith, Director de Comunicaciones de Cavedog–. *El diseño es extremadamente ambicioso, y tal vez no hayamos tenido suficiente conciencia de la tarea que teníamos por delante."*

Según Smith, haber reducido el equipo de *Amen* fue un incidente "desafortunado", y Cavedog espera que al menos una parte del personal original regrese cuando vuelvan a necesitar diseñadores de niveles, alrededor del mes de febrero. La intención de la empresa es utilizar parte de su trabajo en el juego, incluso si algunos de ellos decidieran no regresar.

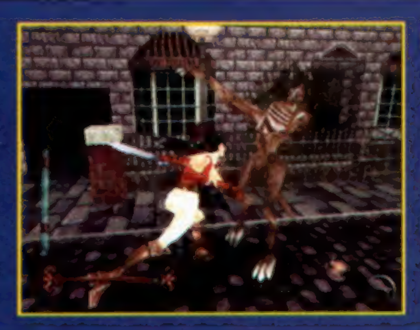
La nueva fecha de publicación tentativa de *Amen* es a mediados del 2000.


No está claro el motivo, pero lo cierto es que *Amen: The Awakening* no estará listo hasta dentro de varios meses.



Sin

Después de *Half-Life*, seguramente *Sin* es el mejor juego basado en el *engine Quake II* que hayamos visto hasta ahora, en especial si van a jugarlo en multiplayer. La edición local está actualizada con el patch 1.03.
Precio: $39 • Calificación: 91%



Nightmare Creatures

En el siglo XVIII una horda de zombies invade Londres y hay que detenerla a toda costa. Una cruza entre *Tomb Raider* y *Virtua Fighter* que resulta ser la excusa perfecta para un verdadero festival de acción.
Precio: $35 • Calificación: 82%

Breves y Buenas

LionHead y Activision

Activision será el distribuidor de las dos próximas producciones de LionHead Studios, la empresa del diseñador Peter Molyneux. El convenio abarca los dos juegos que seguirán al esperado *Black & White*, que publicará Electronic Arts. *"Nuestro objetivo al crear esta empresa fue proveer un entorno en el cual gente talentosa pudiera crecer y desarrollar la próxima generación de juegos de computadora* –dice Molyneux–. *Era importante que nos asociáramos a una empresa que realmente apreciara nuestra estructura de desarrollo."*

Agentes de la muerte

A pesar de sus problemas para llevar *Mortyr* a los negocios, Mirage Media ya está trabajando en un *engine* de segunda generación para desarrollar *Mortyr 2* y *Warhammer 40,000: Agents of Death*, su proyecto más prometedor.

El jugador controlará a un asesino que deberá elegir entre tres posibles, cada uno con sus propias características especiales que le harán más o menos sencilla la tarea de cumplir los objetivos de las 40 misiones disponibles. Según sus diseñadores, *Agents of Death* ofrecerá una combinación entre el estilo de "correr y disparar" de la mayoría de los juegos de acción en primera persona, y el desarrollo más táctico de *Thief: The Dark Project*.

Mirage Media planea lanzar *Agents of Death* en la segunda mitad del 2000.

Demoras varias

Interplay anunció que la publicación de *Giants*, una producción de Planet Moon Studios, ha sido postergada de diciembre "a una fecha no determinada durante el 2000". En forma similar, ASC Games y DreamForge decidieron atrasar la fecha de lanzamiento de *Werewolf* hasta mediados del 2000.

Tiberian Sun: Firestorm

Antes de ser publicado, *C&C: Tiberian Sun* generó un millón y medio de pedidos de negocios de todo el mundo, convirtiéndose en uno de los lanzamientos más importantes de la historia de los juegos para computadora y en el mayor lanzamiento para PC que haya realizado Electronic Arts. Entusiasmada por estas cifras, Westwood Studios ya está preparando un disco de expansión que llevará por título *Tiberian Sun: Firestorm*.

Halo sin productor

Nathan Bitner, productor y director creativo de *Halo*, renunció a su cargo en Bungie. La determinación no se debió al desarrollo del juego ni a su relación con la empresa, sino a una decisión de terminar sus estudios en la Universidad de North Carolina. *"Ésta es la mejor empresa para la que haya trabajado* –dijo Bitner–. *Sólo tengo buenos recuerdos de mi paso por Bungie. Los tres proyectos que están preparando son realmente increíbles, y les deseo a todos la mejor de las suertes."*



Aun antes de publicar el polémico *Mortyr*, Mirage ya está trabajando en un nuevo juego basado en *Warhammer 40,000*.



Deberemos esperar más para ver a los Meccaryns en acción. *Giants* no se publicará hasta bien entrado el 2000.

Más Aliens vs. Predator

Fox Interactive comunicó que está produciendo un nuevo título basado en la licencia *Aliens vs. Predator*. El juego llevará por título *Aliens vs. Predator Gamers Edition* y, aunque no se han dado muchas precisiones, será una versión mejorada del publicado hace unos meses. Además, Fox también será la empresa encargada de distribuir dos títulos de Monolith que se lanzarán durante el 2000: *No One Lives Forever* (título provisorio) y *Sanity*.

Activision y Marvel

Activision anunció haber llegado a un acuerdo con Marvel Enterprises para publicar y desarrollar un número ilimitado de juegos basados en las licencias *X-MEN* y *Blade*. Actualmente, 20th Century Fox está produciendo una película basada en *X-MEN*, protagonizada por Patrick Stewart, y *Blade 2*. Activision está desarrollando su primer juego basado en *X-MEN*, y su intención es publicarlo durante el año 2000.

Lanzamientos Locales

Todo lo que se publica por estos días

JUEGO	EMPRESA	EN ARGENTINA
NOVIEMBRE 1999		
Army Men II	3DO	TOP
Atari Collection	Virgin	GTC
Attack of the Saucerman	Psygnosis	Microbyte
Aztecas	Cryo	Centro Mail
Battlezone	Activision	TOP
Carnivores II	GT Interactive	Edusoft
Civilization: Call to Power	Activision	TOP
Deocratias	Cryo	Centro Mail
Drakan	Psygnosis	Microbyte
Driver	GT Interactive	Edusoft
Fausto	Cryo	Centro Mail
FIFA 2000	Electronic Arts	Microbyte
Fighter Squadron	Activision	TOP
Flight Unlimited III	Looking Glass Studios	Microbyte
Harley Davidson: Race Across America	GT Interactive	Edusoft
Heroes of Might & Magic III	3DO	TOP
Indiana Jones & the Infernal Machine	Lucasarts	Microbyte
Kingpin	Activision	TOP
Knock Out	Data Becker	Centro Mail
Lander	Psygnosis	Microbyte
NBA LIVE 2000	Electronic Arts	Microbyte
Nightmare Creatures	Activision	TOP
Prince of Persia 3D	Red Orb	Edusoft
Puzzle Bobble 2	Virgin	GTC
Savage Arena	Rage	Centro Mail
Sin	Activision	TOP
Space Clash	Dinamic	Centro Mail

Lara, Jordan, reyes y un par de soldaditos

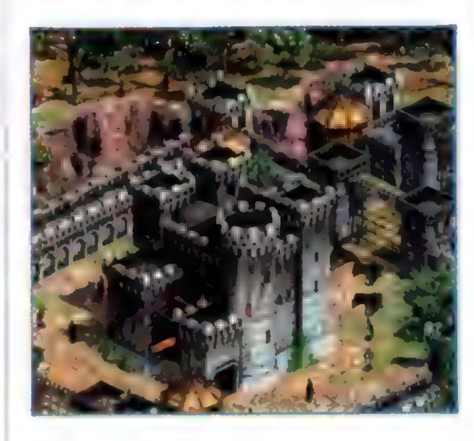
DEMOS

Las demos de los mejores juegos del momento. Todos estos archivos están en la carpeta DEMOS\INST.

Tomb Raider 4: The Last Revelation
Eidos / Unisel
tr4.exe



Age of Empires II
Microsoft
aoe2.exe



NBA Live 2000
EA Sports / Microbyte
NBA2000.exe



Army Men: Toys in Space
3DO / TOP
ArmyMen\setup.exe



Alpha Centauri: Alien Crossfire
Electronic Arts / Microbyte
AlienCF\setup.exe



Fútbol Internacional 2000
Microsoft
MSIF.exe

TrickStyle
Acclaim / Microbyte
Trick.exe

Carnivores II
WizardWorks / Edusoft
carn2\c2_demo.exe

Tachyon: The Fringe
Novalogic
Tachyon\setup.exe

USAF
Jane's / Microbyte
Usaf\setup.exe

Spec Ops II: Green Berets
Zombie
specops2\setup.exe

PATCHES

Mejoras, agregados y correcciones para que los programadores tengan una segunda oportunidad. Todos estos archivos se encuentran en el directorio PATCHES\INST del presente CD.

Unreal Tournament 3.38c
Epic Games / Edusoft
UTD338c.exe

Kingpin 1.21
Xatrix / TOP
Kingpin.exe

Rainbow Six: Rogue Spear 2.04
Red Storm
Rogue204.exe

Star Wars: Rogue Squadron 1.2
LucasArts / Microbyte
RogueSQ.exe

Total Annihilation Kingdoms 2.0
Cavedog / Edusoft
tak1.exe

La Amenaza Fantasma 1.1
LucasArts / Microbyte
TPM.exe

StarSiege: Tribes 1.9
Sierra
Tribes.exe

Darkstone 1.0.3
Delphine Software
DarkStone\DSUS_103.exe

Nocturne Voodoo
Gathering of Developers
Nocturne\

VIDEOS

Todos estos archivos están en el directorio VIDEOS\AVI de este CD.

FIFA 2000
EA Sports / Microbyte
FIFA.avi

Halo
Bungie
Halo.avi

Sheep
Empire Interactive
Sheep.avi

Planescape: Torment
Interplay / TOP
Torment.mpg

Urban Chaos
Eidos / Unisel
Urban.avi

UTILITARIOS

Colección de herramientas para mantener saludable nuestra computadora. Todos estos archivos se encuentran en el directorio UTILS\INST del presente CD.

DirectX 7.0
dx7\dx70eng.exe

Adobe Acrobat Reader 4.0
acrobat\ar40eng.exe

Drakan Level Editor 1.0
LevelE\setup.exe

GameSpy 3D 2.08
GameSpy\gs208.exe

Indeo 5
Indeo5\iv5play.exe

WinZip 7.0
winzip70\winzip70.exe

Norton Antivirus Scanner
Nav32\setup.exe

NAV Scanner Definitions Update
NavUp20\1014i16.exe

WALLPAPERS

Selección de papeles tapiz para adornar el escritorio con espectaculares imágenes de nuestros juegos favoritos. Todos estos archivos se encuentran en el directorio WALLPAPER del CD.

Black & White
Black&White.zip

Tomb Raider 4: The Last Revelation
Tomb Raider 4.zip

Planescape: Torment
Torment.zip

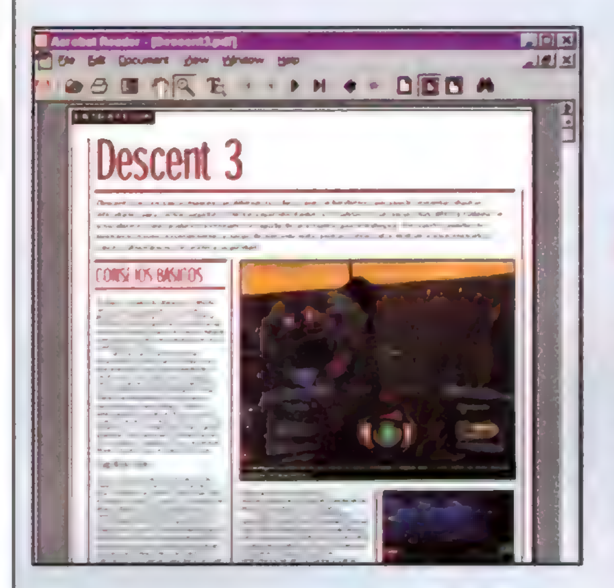
WarCraft III
WarCraft3.zip

Tribes Extreme
Tribes Extreme\



¡ESTRATEGIAS EXCLUSIVAS!

Nuevamente hemos preparado espectaculares guías de estrategia para dos juegos que son muy diferentes entre sí, pero que comparten una característica: ambos son excelentes y fueron premiados con nuestro Editor's Choice. Estamos hablando, ni más ni menos, que de *Descent 3* y *System Shock 2*.
Para poder acceder a las estrategias, primero es necesario instalar el programa Acrobat Reader 4, que se incluye en la sección Utilitarios de nuestro CD-ROM (también pueden instalarlo ejecutando el archivo AR40ENG.EXE, que se encuentra en la carpeta UTILS\INST\ACROBAT). Una vez que el programa está instalado, deben hacer clic en los nombres de las estrategias que están detalladas en el Menú Principal. A continuación, sólo hay que imprimir las guías desde Acrobat Reader para alcanzar el dominio total de estos dos espectaculares juegos.

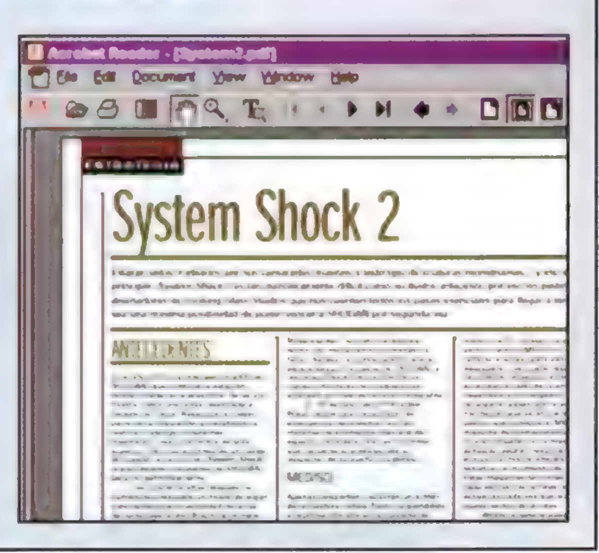


Descent 3

Los túneles de *Descent 3* son más traicioneros que nunca, y sólo los jugadores más expertos tienen alguna posibilidad de salir con vida. Una guía que los llevará nivel por nivel, destacando todos los puntos críticos que deben conocer para sobrevivir.

System Shock 2

La solución completa explicada personalmente por sus creadores de Looking Glass Studios. Todo lo que necesitan saber para reducir a SHODAN a una miserable pila de unos y ceros, al menos hasta que llegue *System Shock 3*.



LA ENCUESTA NÚMERO 11

Como recordarán, la encuesta del CD número 11 tenía un molesto error que no permitía imprimirla ni mandarla por mail (y después nos quejamos de los bugs de los juegos). Les volvemos a pedir disculpas por el inconveniente, y a modo de compensación, decidimos sortear EL DOBLE DE PREMIOS para el mes que viene. Esto significa que en nuestra próxima edición entregaremos 20 juegos de EDUSOFT y MICROSOFT a aquellos valientes que se animen a contestar las 10 preguntas del Desafío y obtengan la clave secreta.
Pero si no ganan, no se desesperen: sigan participando todos los meses, que las chances de triunfar son muchas.
Pueden enviar la encuesta por correo a MP Ediciones, Moreno 2062 (1094) Buenos Aires; por fax al (011) 4954-1791 o por e-mail a cdpcj@mponline.com.ar. ¡Esperamos recibir sus comentarios!

FIN DE MILENIO...





. . . REZA POR TU VIDA, MUCHACHO



IMPERDIBLE. BUSCALA EN DICIEMBRE EN TODOS LOS KIOSCOS DEL PAIS.

Planescape: Torment

Prepárense para lo inesperado.

El universo Planescape fue creado por TSR hace unos cinco años, pero a diferencia del resto, no está basado en un único mundo, sino que usa todos los mundos de AD&D como punto de partida. Para ser más precisos, Planescape está formado por todos los planos extradimensionales que rodean a los mundos tradicionales (Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, etc.) y, aunque toma ciertos rasgos de esos sitios terrenales, también es diferente en muchos aspectos. En Planescape puede suceder casi cualquier cosa, y la vida cotidiana está compuesta de imágenes macabras que no podrían formar parte ni de las pesadillas más terribles de un simple mortal. Es una tierra en la cual no hay una gran distancia entre el éxtasis y el horror, y donde la imaginación es el único límite para la verdad. *Planescape* no es un mundo convencional, y ésa fue la razón principal para que Black Isle Studios lo tomara como base para su nuevo juego de rol.

El protagonista de *Torment* es un inmortal, aunque ha muerto en muchas ocasiones. De hecho, vivió durante siglos y murió miles de veces. Nadie sabe su nombre, ni él mismo, y se lo conoce como "El Sin Nombre", "El Sin Descanso", y muchos otros alias que incluyen la palabra "Sin". Al comenzar el juego, despierta sobre una mesa en el medio de una morgue, incapaz de recordar quién o qué es. A partir de ese momento, el objetivo del jugador será tratar de descubrir quién es este personaje, qué ha hecho en sus vidas anteriores y quién fue su último asesino. Seguramente, una forma de ayudarlo a resolver el misterio sería averiguar cómo logró hacerse inmortal...

Al dar unos pocos pasos, El Sin Nombre se encuentra con Morte, una calavera flotante que guarda (en su boca, por supuesto) la llave que le permitirá salir al mundo exterior. La historia comienza en Sigil, una ciudad ubicada en el centro de todos los planos del universo, también conocida como la Ciudad de las Puertas, donde todos los lugares se conectan entre sí. La enorme flexibilidad de este universo dio a los diseñadores muchas oportunidades de hacer cosas que nunca se hubieran creído posibles en otro juego de rol. Para empezar, el protagonista es inmortal, así que se necesitará mucho más que una simple puñalada para hacerlo caer. Podrán mutilarlo, decapitarlo o destriparlo, y lo único que necesitará será un poco de tiempo para reponerse. Claro que algunas cosas podrán matarlo definitivamente (por ejemplo, la incineración), pero durante la mayor parte del juego, la muerte no será una preocupación inmediata.

Durante sus siglos de vida, el protagonista ha adquirido muchas habilidades, aunque al comenzar el juego, sufre una amnesia total que le impide utilizarlas. Con el tiempo, o luego de un acontecimiento especial, irá recordando algunas de ellas y, para quienes sepan lo que esto significa dentro de AD&D, podrá utilizar poderes equivalentes a los de un



Mmmh, un gigante con un martillo... Por ahora parece pacífico, pero no tenemos ninguna intención de hacerlo enojar.



El mundo de *Torment* estará habitado por una gran cantidad de personajes. Muchos no son humanos, y en unos cuantos casos será difícil saber exactamente contra qué se combate.

INFO

CATEGORÍA: Juego de rol
DESARROLLO: Black Isle Studios
PUBLICACIÓN: Interplay
EN LA ARGENTINA: TOP
MÁS INFO: www.interplay.com
LANZAMIENTO: Diciembre

EN POCAS PALABRAS: Black Isle Studios tomó el *engine* Infinity usado por Bioware en el monumental *Baldur's Gate* y creó un juego de rol basado en el universo Planescape, un sitio muy distinto de los mundos más tradicionales de AD&D. *Planescape: Torment* estará lleno de imágenes macabras, criaturas indescriptibles, portales a mundos más allá de la comprensión humana y, sobre todo, mucho humor negro.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Infinity probó ser una excelente tecnología para crear RPGs, pero el equipo de desarrollo de *Torment* promete agregarle muchas novedades, como personajes más grandes, mejores efectos de hechizos y escenarios más detallados. Por otra parte, es el primer juego de PC basado en el universo Planescape, y eso garantiza que estaremos frente a un juego de rol muy diferente de lo habitual.

> *"Queremos hacer que los jugadores puedan concentrarse en participar de este mundo, más que estar constantemente salvando y cargando el juego porque es demasiado difícil, o que se sientan estafados porque es muy fácil."*
>
> -KENNETH LEE, PRODUCTOR

personaje de nivel 25. De todas maneras, en Planescape no hay ningún motivo para ajustarse a las reglas de siempre, y El Sin Nombre será capaz, por ejemplo, de arrancarle un brazo a un enemigo y usarlo para golpearlo hasta morir, o sacarle la piel a una criatura especialmente resistente y emplearla como armadura. De más está decir que *Torment* no es para gente [illegible] sensible...

La versión que estuvimos jugando [illegible], pero nos permitió [illegible] de la historia. [illegible] cuenta de que [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] importantes es que [illegible] mucho menos espacio en pantalla, pero se las arregla para mantener [illegible] funcionalidad que la de Baldur's Gate. Una barra de botones en la parte [illegible] de la pantalla permite acceder a las funciones mas importantes en forma inmediata, y haciendo un clic derecho es posible despiegar un mini-menu desde donde se puede administrar el inventario o dar órdenes durante el combate



Los gráficos de *Torment* fueron mejorados con respecto a *Baldur's Gate*, pero lo más importante es que la interfase ahora ocupa mucho menos espacio en pantalla.

El clima general de *Torment* tiene mucho en común con *Fallout*, un título también producido por Black Isle. Su contenido está en un estado bastante "definitivo", pero sus diseñadores aseguran que todavía falta la parte más difícil. *"Estamos corrigiendo todos los bugs y marcando el balance final del juego* –dice Kenneth Lee, productor de *Torment*– *Es la etapa en que se decide el destino de los proyectos."* Por supuesto, si todos los productores pensaran igual, veríamos buenos juegos [illegible], así que también [illegible] de un [illegible]. *"El balance [illegible] [illegible] Lee–. Un [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] horas, pero [illegible] más de 100 horas para encontrar [illegible] y las aventuras [illegible]. Este es el tipo de adicción que queremos generar con Planescape Torment: hacer que los jugadores puedan concentrarse en participar de este mundo, más que estar constantemente salvando y cargando el juego porque es demasiado difícil, o que se sientan estafados porque es muy fácil."*



En la ciudad de Sigil hay portales que conducen a todos los mundos existentes. Claro que, muchas veces, los caminos a otros planos toman formas de lo más extrañas...

Torment no permitirá jugar en modo multiplayer porque, según Lee, *"su estructura está demasiado orientada al juego individual y no [illegible] perder tiempo implementando [illegible] llegarían a disfrutar"* Claro que eso no quiere decir que las aventuras de El Sin Nombre sean solitarias. Además de Morte, habrá muchos otros personajes ansiosos por unirse a sus aventuras, y hasta cinco de ellos podrán formar parte del grupo al mismo tiempo. Entre ellos estará una caja (!) con pies y cuatro brazos (que puede lanzar flechas con dos arcos a la vez) y una enamorada de El Sin Nombre, lo cual es bastante sorprendente después de ver el aspecto del protagonista (aunque es de suponer que, como también está muerta, no debe de tener altas pretensiones...).



Morte es uno de los personajes menos convencionales que se hayan visto en un RPG. En un principio, hace el papel de un guía que orienta al protagonista en su nueva vida.

Su universo retorcido e infinitamente bizarro, y los antecedentes de Black Isle Studios nos llevan a pensar que *Planescape: Torment* podría llegar a ser un juego aun mejor que *Baldur's Gate*. Quienes esperen ver un RPG convencional se llevarán una sorpresa enorme.

Adrián Del Rossi

Flight Simulator 2000

Microsoft vuela más alto que nunca.



Las vistas de los interiores de las cabinas pueden parecer un lujo, pero aumentan la credibilidad de las situaciones.

Antes de instalar nuestra versión beta de *Flight Simulator 2000*, no sabíamos muy bien qué esperar. ¿Qué elementos nuevos podría aportar? ¿Sería capaz de superar la calidad gráfica de los *Flight Unlimited*? ¿Tendría instrumentos más detallados que los de *Fly!*? Tratándose de una versión preliminar, sabíamos que no obtendríamos todas las respuestas, pero al menos nos daría una idea bastante clara de hacia dónde apuntaba Microsoft con esta nueva edición del simulador de vuelo más famoso del mundo.

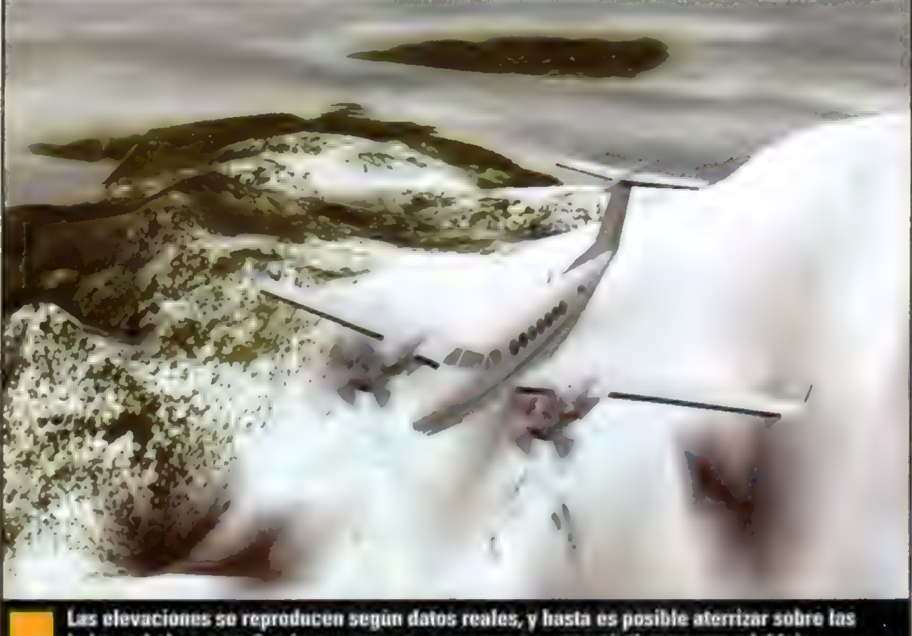
La primera novedad es que *FS2000* estará disponible en dos versiones: una estándar, que incluye dos aviones nuevos y seis ciudades más detalladas; y la Profesional, que tendrá el doble de aeronaves extra y ciudades con gráficos adicionales, más un editor de aviones y paneles de instrumentos.

La versión que usamos es la Profesional (no nos conformaríamos con menos), que ocupa dos CDs y requiere una instalación mínima de unos 500 MB. En parte, el engine está basado en el del viejo *FS98*, pero la verdad es que está tan cambiado, que muy pocos lo notarían. El terreno es mucho más detallado (más o menos al nivel de *Combat Flight Simulator*), y las elevaciones se basan en mapas topográficos reales, lo cual marca el fin de las montañas esquemáticas con forma de pirámide. Los paisajes se irán modificando de acuerdo con las estaciones del año y (¡por fin!) habrá verdaderas lluvias con distintos grados de intensidad. Volando sobre las zonas adecuadas, también podrán atravesarse tormentas de nieve que obligarán a los pilotos a realizar aterrizajes de emergencia (sí, será posible intentar descender sobre cualquier tipo de terreno). Además, la luna y el sol irán cambiando de posición en forma realista a través del tiempo.

En cualquier caso, la mejora más importante a nivel gráfico estará en las nubes, que se verán mucho más realistas, tendrán volumen y distintos grados de transparencia, y serán tan variadas como en la realidad. Pero las nubes no sólo serán decorativas, sino que también producirán turbulencias y generarán una serie de condiciones que los aviones deberán atravesar. Uno de los principales puntos a mejorar de las versiones anteriores era el tema de la velocidad, que también cambió mucho, al menos cuando se dispone de una CPU y una tarjeta de video de última generación. Microsoft asegura que,



Las nubes han cambiado mucho desde *FS98*. Ahora tienen volumen y transparencia, y se ven más reales que nunca.



Las elevaciones se reproducen según datos reales, y hasta es posible aterrizar sobre las laderas de las montañas (aunque no creemos que sea una práctica recomendable).

INFO

CATEGORÍA: Simulación
DESARROLLO: Microsoft
PUBLICACIÓN: Microsoft
EN LA ARGENTINA: Microsoft
MÁS INFO: *www.microsoft.com*
LANZAMIENTO: Noviembre

EN POCAS PALABRAS: *Flight Simulator* no necesita una gran presentación, pero Microsoft siempre se las ingenia para incorporar novedades en cada versión. *FS2000* incluirá más de 20.000 aeropuertos y varios aviones nuevos, entre los cuales se destaca el espectacular Concorde. Habrá dos versiones de *FS2000*: la básica (que tendrá un precio reducido) y la profesional (que incluirá un editor de aviones y paneles de instrumentos).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? La posibilidad de pilotear el mítico Concorde ya ha despertado el interés de miles de fans en todo el mundo, y el resto de sus novedades prometen hacer que la versión 2000 sea la mejor de la historia de la serie. Tiene a su favor una larga tradición de éxitos, pero *Fly!* y *Flight Unlimited III* le presentarán batalla, y Microsoft deberá demostrar que todavía cuenta con lo que hace falta para dominar los cielos.

reduciendo el nivel de detalle, la versión final de *FS2000* podrá correr en un hardware similar al requerido por *FS98*, aunque los usuarios de Pentium III tendrán la posibilidad de aprovechar optimizaciones específicas para las instrucciones SSE y disfrutar una calidad gráfica superior.

Uno de los aspectos más fuertes será la opción de volar con clima real, bajando la información meteorológica actual de cualquier punto del mundo desde un servidor de Internet. Para nuestra sorpresa, luego de un par de intentos, pudimos conectarnos y bajar rápidamente las condiciones climáticas de Buenos Aires, que aparecieron representadas de manera correcta dentro del juego. También habrá un auténtico ATIS con mensajes hablados; sus reportes nos irán adelantando cambios meteorológicos y usarán las mismas voces que oyen los pilotos reales en sus radios. El ATC funcionará como antes, pero esta vez ofrecerá la opción de bajar de Internet las situaciones reales de tráfico de los distintos aeropuertos del mundo; muy interesante.

FS98 incluía una base de datos de 3000 aeropuertos que ya nos parecía enorme, pero ahora presentará más de 20.000. Las ciudades más detalladas serán Londres, París, Nueva York, Los Angeles, San Francisco y Chicago, y en la versión Profesional se agregarán Boston, Washington, Seattle, Berlín, Tokio y Roma. El nivel de detalle en estos sitios será realmente alto y, por ejemplo, en un vuelo nocturno sobre una ciudad será posible llegar a ver las luces de los autos circulando por las calles.

Los nuevos aviones que se incorporan en esta versión serán el Boeing 777, el Mooney Bravo, el Beechcraft King-Air 350 y el esperado Concorde, cada uno con sus respectivas variantes. Los modelos 3D fueron renovados, y cada uno de ellos tendrá instrumentales más precisos y cabinas virtuales completamente funcionales, aunque en la versión que probamos todavía no estaban implementadas.

Otras dos adiciones interesantes son el sistema de posicionamiento global (GPS) y el planificador de misiones. El GPS ofrecerá la ventaja de volar con velocidad, dirección del viento y todo tipo de datos actualizados en tiempo real. Mediante el planificador, se puede hacer que la máquina calcule la cantidad de combustible, carga, tiempo y plan de vuelo.

El tutorial será ampliado con nuevos cursos de piloto, a cuyo término se otorgará una certificación (no oficial, por supuesto). Habrá varios niveles que irán desde piloto privado hasta piloto de una línea aérea, y esto ayudará a crear la sensación de tener un objetivo definido, algo que hasta ahora no se había logrado en ninguna versión anterior.

Flight Simulator 2000 será lanzado simultáneamente en 70 países y estará traducido a siete idiomas, un despliegue que se corresponde con lo ambicioso de un proyecto que aspira a no ceder terreno ante los avances de sus cada vez más sofisticados competidores.

Patricio Villarejo

Las nuevas adiciones al hangar



Concorde

El famoso Concorde es la novedad más esperada. Su velocidad supersónica lo hace especialmente apto para vuelos transcontinentales, aunque un pasaje puede llegar a costar 10.000 dólares, lo cual lo descalifica como un medio de transporte popular. Sus características más notorias son su nariz móvil y sus ruidosos motores. Este último aspecto estuvo a punto de costarle la aprobación para operar en los Estados Unidos, pero se implementaron ciertas medidas para evitar que el ruido supere niveles aceptables dentro de los aeropuertos.



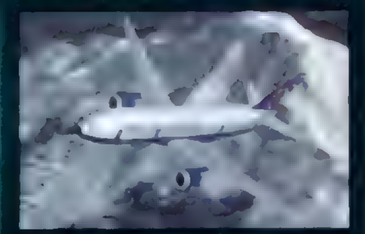
Mooney Bravo

Este monomotor posee un sistema turbo que lo hace alcanzar velocidades y altitudes impensables para un avión de su clase. Además está equipado con un freno de aire para disminuir su velocidad, manteniendo su motor a altas revoluciones.



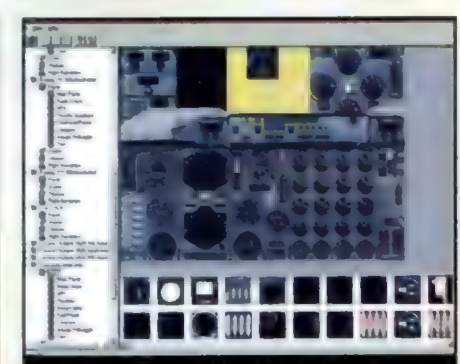
Beech Air King 350

Un pequeño avión de pasajeros bimotor, muy popular entre los ejecutivos de alto nivel. Puede transportar a once personas más el piloto, y alcanza alturas superiores a los 7000 metros. Su interior es muy lujoso y es considerado el Rolls Royce de las aeronaves privadas.



Boeing 777

La creación del 777 fue un caso único en la compañía, ya que fue la primera aeronave diseñada íntegramente por computadora, sin necesidad de construir un modelo a escala. Sus sistemas son casi tan sofisticados como los de un avión de guerra.



El completo editor de aviones y paneles es una adición muy bienvenida. Parece complejo, pero resulta bastante intuitivo.



La calidad de las texturas fue mejorada, y tanto el cielo como el agua presentan un aspecto mucho más realista.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

El tipo incorrecto en el lugar incorrecto y en el momento incorrecto. Una vez más.

La primera versión de las aventuras de John McClane en la PC no fue muy satisfactoria, pero eso no impidió que *Die Hard Trilogy* resultara un éxito (más de dos millones de unidades vendidas entre todas las plataformas). *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas* es su segunda parte pero, a pesar de tener mucho en común con su antecesor, tenemos motivos para creer que resultará mucho mejor.

Puede elegirse entre dos modalidades de juego: Arcade y Película. En la primera es posible acceder a cualquiera de los 22 niveles del juego en forma individual, mientras que en la segunda deben atravesarse 19 de esos niveles, unidos por un argumento.

INFO	
CATEGORÍA:	Acción / Aventura
DESARROLLO:	n-Space
PUBLICACIÓN:	Fox Interactive
EN LA ARGENTINA:	Microbyte
MÁS INFO:	*www.foxinteractive.com*
LANZAMIENTO:	Noviembre

Obviamente, la historia se desarrolla en Las Vegas y comienza cuando McClane recibe una llamada de un viejo compañero que acaba de conseguir un empleo como guardia de seguridad de una nueva prisión y lo invita a su fiesta inaugural. Por supuesto, es difícil que las fiestas en la cárcel terminen bien, mucho menos cuando los presos deciden iniciar un motín y nuestro heroico policía debe resolver la situación.

Al igual que sucedía en su antecesor, habrá tres estilos de juego diferentes: acción en tercera persona, acción en primera persona y, una vez más, acción manejando un vehículo. Sin embargo, el modo Película presentará la novedad de ir cambiando entre estos tres estilos durante cada nivel.

La inteligencia artificial enemiga también sufrió grandes cambios, como lo explica su productor, Erik Larson: *"Los enemigos examinarán los alrededores, escucharán, observarán y responderán basándose en las acciones del jugador. Algunos estarán al acecho en una esquina oscura o huirán hacia zonas más seguras. Reaccionarán al escuchar disparos o una alarma, y se acercarán en ayuda de un compañero o buscarán una posición para preparar una emboscada"*.

Die Hard Trilogy 2 presenta buenos gráficos 3D y una adecuada variedad de armas (incluyendo un lanzallamas y cuatro tipos de granadas), con lo cual tiene bastantes posibilidades de convertirse en un gran entretenimiento por triplicado.

Daniel Benchimol



El modo en tercera persona tendrá un estilo similar a *Tomb Raider*, mientras que la acción en primera persona se desarrollará como en *Virtua Cop* o *House of the Dead*.

Spec Ops 2: Green Berets

Zombie prepara más combate táctico, y promete que será mucho mejor que antes.

El primer *Spec Ops* era un juego lleno de buenas ideas, pero que nunca terminó de superar sus bugs y su falta de opción multiplayer. Con *Spec Ops 2*, Zombie espera mantener intacto el espíritu de su antecesor, corrigiendo sus defectos y agregando nuevas funciones. El principal aspecto a modificar fue la inteligencia artificial enemiga, que por decirlo de alguna manera, no era particularmente brillante. Pero esta vez será diferente, según lo expresa su productor, Eric Johnsen: *"La inteligencia artificial, tanto para los compañeros como para el enemigo, se rediseñó por completo. No sólo son mucho más inteligentes en cuanto a sus movimientos, sino que, con nuestro nuevo sistema de control, podremos decirle a cada soldado dónde ir y qué hacer cuando llegue a ese lugar"*.

INFO	
CATEGORÍA:	Acción
DESARROLLO:	Zombie
PUBLICACIÓN:	Ripcord Games
EN LA ARGENTINA:	A convenir
MÁS INFO:	*www.ripcordgames.com*
LANZAMIENTO:	Noviembre

También se agregaron otras novedades importantes, como la posibilidad de tener tres compañeros durante las 25 misiones que componen la campaña, indicar comandos grupales para organizar formaciones y dar órdenes mucho más específicas, por ejemplo, moverse, atacar, demoler y defender. Los gráficos 3D fueron mejorados, y el *engine* ahora incorpora iluminación dinámica, ambientes interiores y exteriores, y daños localizados. También se agregará un mapa 3D, una de las características más pedidas por los fans.

Zombie parece estar en buen camino en lo que se refiere al sistema de control y al modo multiplayer. Los soldados ahora pueden saltar, subir escaleras, agacharse, asomarse y desplazarse lateralmente, y todos los controles serán configurables (una opción natural en estos días, pero que *Spec Ops* no ofrecía). En el juego multiplayer podrán participar hasta 32 jugadores, ya sea en modo *deathmatch*, cooperativo o por equipos.

Si están esperando un título que se ubique en un punto intermedio entre el caos de *Quake III* y la estrategia de *Rainbow Six*, *Spec Ops 2* podría ser justo lo que necesitaban.

Daniel Benchimol



Las mejoras en los gráficos, la inteligencia artificial y el sistema de control incorporados a *Spec Ops 2* podrían hacer que nos olvidemos de todos los problemas de su antecesor.

Daikatana

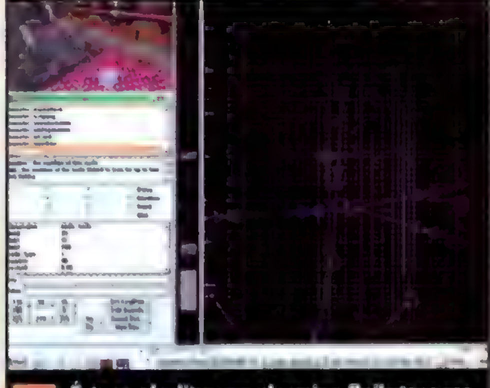
¿Serán ciertos los rumores? Estuvimos jugando para averiguarlo.

La conflictiva historia de Ion Storm hace que cualquiera que intente escribir una nota sobre *Daikatana* caiga en la tentación de pasar por alto el juego en sí y tomársela contra la empresa por sus excesos: exceso de promoción, exceso de gastos y excesivas demoras en terminar el juego. Pero Ion Storm no es la primera (y tampoco la última, probablemente) en caer en este tipo de problemas, así que nuestra intención fue hacer que esta nota se centrara exclusivamente en el producto, más que nada porque tuvimos la oportunidad de jugar una versión preliminar de sus 24 niveles y pasar un buen rato en modo *deathmatch*. Lo que vimos nos dejó una impresión bastante buena, aunque también unas cuantas preguntas sin responder.

John Romero, cofundador de Ion Storm, imaginó a *Daikatana* como el juego de acción en primera persona más impactante de la historia, y en más de un sentido parece haberlo logrado. Sus cuatro ambientaciones básicas (Grecia antigua, Noruega medieval, San Francisco en el siglo XXI y Japón dentro de 500 años) hacen de *Daikatana* el FPS más variado que hayamos visto, tanto en temática como en escenografía. Los escenarios demuestran un obsesivo cuidado de todos los detalles, y aunque muchos niveles transcurren en sitios subterráneos que les dan una clara ambientación "estilo *Quake*", cada uno refleja las características de la era en que está basado.



Un segundo nivel de inteligencia artificial fue creado para asegurar que los compañeros, en este caso Mikiko, se comporten en forma realista.



Éste es el editor que el equipo *Daikatana* usa para asignar tareas a los personajes y monstruos en el juego.

Cada nuevo mundo tiene su propio armamento y enemigos particulares, y en este sentido, *Daikatana* también es inmenso. Hay seis tipos de armas para cada entorno, algunas tradicionales (como una pistola Glock o un lanzamisiles) y otras específicas (como el Disco de Dédalo en Grecia o la Nitroglicerina en San Francisco); lo mismo ocurre con los más de 50 enemigos que habitan los mundos. Esta variedad podría terminar siendo la salvación de *Daikatana*.

El siglo XXV está lleno de creaciones robóticas, y en Grecia hay unas impresionantes versiones de las bestias más famosas de la mitología. En Noruega habrá que enfrentar a un ejército que parece salido de Dungeons & Dragons, incluyendo ratas portadoras de la plaga, víctimas de la Peste Negra, murciélagos y enanos que atacan con sus hachas oxidadas. En la San Francisco del siglo XXI, los enemigos serán una horda de presos armados con ametralladoras y lanzamisiles, tiburones y monos de laboratorio rabiosos.

Los efectos gráficos de todas las armas son muy impresionantes, como la estela que está dejando este misil.

Por si no lo sabían (o ya se olvidaron), uno de los principales

INFO

CATEGORÍA: Acción
DESARROLLO: Ion Storm
PUBLICACIÓN: Eidos Interactive
EN LA ARGENTINA: Unisel
MÁS INFO: *www.eidos.com*
LANZAMIENTO: Diciembre (¿en serio?)

EN POCAS PALABRAS: Nos hemos divertido con sus atrasos y nos preocupamos por toda la gente talentosa que abandonó el proyecto a mitad de camino, pero tantos conflictos podrían haber ayudado a que resultara un juego mejor. *Daikatana* intentará ofrecer el bestiario más numeroso, el mayor arsenal y las más increíbles opciones *deathmatch* jamás creadas, en cuatro entornos diferentes. Y podría llegar a lograrlo.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Éste será el juego que definitivamente reafirmará o destruirá la reputación de John Romero. Es el primero que produce desde su alejamiento de id Software y tuvo más promoción que el bug del año 2000. Ion Storm tiene otros grandes títulos entre manos, pero éste es el proyecto personal de Romero, y todo el mundo está esperando a ver si cumple con lo prometido. Y prometió *mucho*.

El Arte de la Inteligencia Artificial

El aspecto más difícil en un FPS es crear rutinas de inteligencia artificial convincentes para los enemigos, y esta tarea resulta mucho más complicada para el equipo de *Daikatana* por los dos compañeros que colaboran con el protagonista. John Romero dice que el programador Soo Park estuvo trabajando durante un año para crear las rutinas básicas o "genéricas" que usan los monstruos, pero también creó un segundo grupo de rutinas de IA para los compañeros, para asegurarse de que se comporten en forma realista (probablemente la principal razón de tantas demoras).

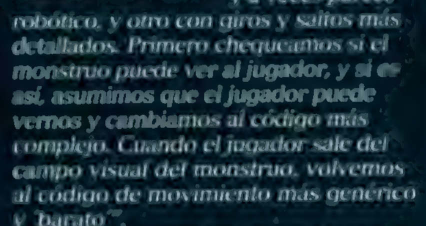
"Hay dos tipos de IA en Daikatana *-dice Romero-. El primero, y más crucial, es el genérico, que permite seguir rutas de nodos y detectar colisiones. Este modo de IA es el que usa la mayoría de los monstruos al cargar un nivel, y es la base del comportamiento de Superfly y Mikiko. De ahí los monstruos toman sus tareas preasignadas a través del editor de niveles o del guión de ese nivel, o se quedan esperando si no tienen ninguna. El sistema de IA "genérico" es tan completo, que algunos monstruos no necesitan nada más."* En pocas palabras, cada "nodo" que coloquen los programadores en un nivel será "leído" en forma diferente por cada uno de los personajes en el juego.



Las criaturas de *Daikatana* atacan de acuerdo con un sistema de rutinas de inteligencia artificial multinivel.

Pero según Romero, lo que realmente gobierna a Superfly, Mikiko y demás criaturas es *"un sistema Tarea/Objetivo que permite crear tareas únicas, y asignarlas o eliminarlas de acuerdo con las circunstancias. Nuestro sistema de IA 'genérico' ya tiene funciones estándar como perseguir, perseguir-evadir, esquivar, atacar y muchas más. Cuando necesitamos nuevas funciones específicas para un monstruo o personaje, podemos agregarlas a esa lista y escribir el código para que el monstruo haga cualquier cosa que le ordenemos"*.

Con este sistema, es relativamente simple decirle a un personaje cuándo hacer algo como saltar o volar, pero Romero sostiene que el problema es que *"al crear movimientos complejos, siempre corremos el riesgo de sobrecargar la CPU. Por eso terminamos haciendo dos modos de IA diferentes para los movimientos: uno en que el movimiento de los monstruos es bastante genérico y a veces parece robótico, y otro con giros y saltos más detallados. Primero chequeamos si el monstruo puede ver al jugador, y si es así, asumimos que el jugador puede vernos y cambiamos al código más complejo. Cuando el jugador sale del campo visual del monstruo, volvemos al código de movimiento más genérico y 'barato'"*.



Romero dice que Ion Storm dejará toda la IA abierta para que los jugadores puedan crear nuevos niveles, y finalmente serán ellos quienes podrán juzgar mejor si el equipo *Daikatana* tuvo éxito en llevar estos personajes a la vida.

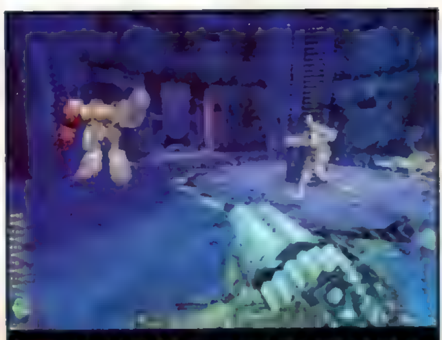
argumentos de venta de *Daikatana* es que, durante sus misiones, el jugador contará con la ayuda de dos compañeros manejados por la inteligencia artificial: Mikiko Ebihara y Superfly Johnson. En su momento, semejante anuncio parecía revolucionario, pero eso cambió cuando *Half-Life* nos brindó una variedad de personajes para colaborar con nosotros dentro del juego. Claro que no eran demasiado inteligentes y estaban condenados a morir en pocos minutos, pero la gran diferencia está en que los compañeros de *Daikatana* podrán recibir comandos específicos (defender cierto lugar del enemigo, evitar el combate, etc.) y hasta salir en busca de *power-ups* o hacer comentarios sobre el estado de situación.

> *"Nuestro sistema de IA tiene funciones estándar. Cuando necesitamos nuevas funciones específicas para un monstruo o personaje, podemos agregarlas y escribir el código para que haga cualquier cosa que le ordenemos."*
>
> -John Romero, diseñador

Aunque la IA de los monstruos ya parece encontrarse en buenas condiciones, la de los compañeros todavía tiene varios problemas. Mikiko, por ejemplo, ya puede defenderse de los enemigos, pero no sube escaleras ni sabe cómo atravesar un túnel angosto. Según los planes de desarrollo de Ion Storm, la versión que vimos todavía no tenía incorporadas las últimas rutinas de IA, y esperaban que en un mes más el estado de la IA de Mikiko y Superfly fuera mucho más robusto.



Por más modificaciones que se hayan hecho, nadie podría esperar que *Daikatana* no se pareciera en nada a *Quake II*...



Este tipo de enemigos usa una extraña arma para empalar a sus enemigos. El armamento es uno de los aspectos más prometedores de *Daikatana*.

Por otra parte, el modo multiplayer parecía estar en perfecto estado. Para Romero, la prioridad en un juego *deathmatch* es la velocidad, y *Daikatana* es uno de los títulos más rápidos y frenéticos que hayamos probado (al menos jugando dentro de una red local). En este modo será posible personificar a cualquiera de los tres protagonistas y a todos los enemigos que pueden portar armas, los mapas podrán escalar su tamaño de acuerdo con la cantidad de jugadores presente, y habrá un sistema de puntaje que dará más puntos por matar a los jugadores de mayor nivel y menos por aprovecharse de los menos experimentados. Entre las variantes multiplayer, se incluirá *deathmatch* tradicional, cooperativo, *Capture the Flag* y *Deathtag*.

Por el momento, *Daikatana* parece tener todo para satisfacer a los seguidores más fanáticos de los juegos de acción "estilo clásico", pero la única forma de saber con certeza cómo terminará la historia, será pasando mucho tiempo con él. En caso de que el desarrollo siga su curso sin más problemas (y sospechamos que así será, especialmente por el apoyo y la insistencia de Eidos Interactive), no tendremos oportunidad de probarlo hasta fines de diciembre. Por ahora, sólo nos queda esperar...

Adrián Del Rossi

Interstate '82

Preparen sus discos de Duran Duran y sus anteojos negros. Los vigilantes han vuelto.

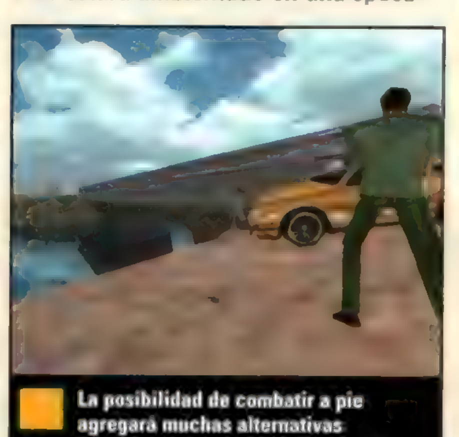
El año es 1982. El crimen organizado está en su más alto nivel desde la crisis del petróleo. El tráfico de drogas entre Las Vegas y la frontera mexicana es cada vez mayor. Un gran número de criminales ha comenzado a usar autos con armas para transportar cargamentos de dinero y narcóticos. La policía se siente impotente frente a semejante fuerza. El gobierno sólo se preocupa por la crisis cubana y tampoco puede hacer nada.

Mientras tanto, nuestro héroe de los setenta, Groove Champion, ya se convirtió en una leyenda. Cansado de su arduo trabajo como vigilante de los caminos, ha decidido retirarse a descansar en el desierto. Por desgracia para Groove, una noche recibe la visita de unos desconocidos y desaparece misteriosamente. Su hermana menor, Skye Champion, preocupada ante la situación, decide contactar a Taurus para que la ayude a buscarlo. A diferencia del argumento de *Interstate '76*, esencialmente una historia de venganza, esta vez el protagonista será Taurus, quien se unirá a Skye para buscar y rescatar a Groove.

En cierto sentido, *Interstate '82* es una evolución natural del recordado *Interstate '76*, pero Activision no se conformará simplemente con repetir la fórmula de su antecesor. Este título no sólo estará ambientado en una época distinta, sino que se basará en un *engine* actualizado, tendrá un sistema físico más sofisticado y, por supuesto, nueva música. La banda de sonido era uno de los aspectos más característicos de *Interstate '76*, y esto no cambia en la segunda parte. La principal diferencia reside en que, en estos días, está bien visto escuchar música de los setenta (¿será la influencia Tarantino?), justo lo contrario de lo que ocurre con la de los ochenta. La banda sonora de *I'82* nos recuerda a Don Johnson tratando de combatir el crimen en Miami y a grupos que se preocupaban más por sus peinados que por sus instrumentos. De todas maneras, los cultores de lo retro encontrarán muchas razones para estar contentos, e incluso tendrán la oportunidad de oír tres temas inéditos de Devo (que casualmente fueron grabados durante 1982).



Podremos equipar nuestro DeLorean con nuevas armas, como estas sierras metálicas (probablemente inspiradas en un viejo capítulo de Meteoro).



La posibilidad de combatir a pie agregará muchas alternativas interesantes al desarrollo de las misiones.

Por supuesto que, además de la música, *I'82* tendrá muchas otras novedades. Para empezar, el juego estará basado en el *engine* Dark Side, el mismo que se utilizó en el excelente *Heavy Gear 2*, lo que significa que su atractivo gráfico está prácticamente garantizado. La física también se ha mejorado, y ya no será tan fácil subir montañas o hacer las maniobras imposibles de *I'76*. *"Queremos que el auto sea entretenido de conducir y a la vez se comporte de manera realista al doblar o chocar* –dice Zack Norman, director de proyecto–. *Tradicionalmente, 'realista' y 'divertido de manejar' son conceptos opuestos, pero nosotros queremos que la física se sienta hiper-realista y al mismo tiempo resulte hiper-entretenida."*

Las misiones en sí tendrán un mayor grado de complejidad, con una gran variedad de opciones y funciones nuevas. Muchos combates se desarrollarán en zonas urbanas como Las Vegas, una base militar llamada Area 49, minas, túneles, centros comerciales, un aeropuerto, canchas de golf, la Casa Blanca y, por supuesto, el inmenso desierto de Nevada. *"Algunas*

INFO

CATEGORÍA: Acción
DESARROLLO: Activision
PUBLICACIÓN: Activision
EN LA ARGENTINA: TOP
MÁS INFO: www.activision.com
LANZAMIENTO: Diciembre

EN POCAS PALABRAS: La tan esperada segunda parte de *Interstate '76* estará basada en un engine 3D completamente nuevo, autos y armas inéditos, y más música retro que el tiempo nos llevó a extrañar (aunque a veces no sepamos bien por qué). Los roles también cambiaron, y esta vez deberemos personificar a Taurus y rescatar a su amigo Groove Champion, con la ayuda de la hermana menor de Groove, Skye.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Luego del éxito de *Interstate '76*, ningún fanático querrá perderse la continuación de la historia. El particular estilo impuesto por el juego y el ímpetu dado a la jugabilidad seguirán presentes en la nueva versión, en la que se incluyeron mejoras de todo tipo. Si Activision logra volver a captar la magia de *I'76*, *Interstate '82* tiene nuestra atención asegurada.

"¿La entrada a las minas bajo Las Vegas es demasiado angosta para ir con un auto? Entonces, habrá que robar una moto para continuar. ¿Demasiado lejos para saltar? ¡Prueben con un helicóptero!"

-ZACK NORMAN, DIRECTOR

misiones serán similares a las de Interstate ´76 *–comenta Norman–. Otras incluirán a peatones y conductores diferentes. Algunas se desarrollarán en medio de Las Vegas y otras transcurrirán en el desierto o bajo tierra."*

El modo campaña será muy similar en estructura al de *Interstate ´76*. En total, habrá unos 17 niveles lineales, y cada uno deberá completarse antes de pasar al siguiente.

Una de las novedades más importantes será la posibilidad de bajarse del auto. Por ejemplo, si nuestro vehículo está muy dañado, podremos salir para combatir con armas de mano o robar el auto de un enemigo. Sin embargo, en esta situación estaremos mucho más indefensos y seremos presa fácil. Algunas misiones requerirán que, para completarlas, debamos robar un determinado vehículo o atravesar un lugar por el que sólo una persona podría pasar. Norman da algunos ejemplos: *"¿La entrada a las minas bajo Las Vegas es demasiado angosta para ir con un auto? Entonces, habrá que robar una moto para continuar. ¿Demasiado lejos para saltar? ¡Prueben con un helicóptero!"*. La respuesta a lo que en este momento se están preguntanto es afirmativa: sí, será posible pisar a los peatones para eliminarlos.

El modo de acción instantánea es otro de los aspectos que fueron mejorados, y ahora será posible seleccionar entre varios tipos de enfrentamiento. Además, se podrá elegir entre distintas personalidades de inteligencia artificial para los enemigos. Otra de las opciones de este modo será crear *bots* con ciertas características, darles un nombre, grabarlos e incluirlos entre la lista de enemigos disponibles.

El modo multiplayer de *Interstate ´76* se caracterizó por ser muy completo, entretenido y fácil de usar. Además de los clásicos modos *deathmatch* y *Capture the Flag*, ahora habrá uno nuevo llamado *Hot Potato*, en el cual uno de los autos llevará una bomba de tiempo y deberá "pasársela" a un oponente antes de que explote o volver al punto de partida para reiniciar el reloj. La elección de un vehículo no será una tarea fácil, especialmente porque ahora hay 24 modelos nuevos. No siempre será mejor elegir el más grande y, por ejemplo, una camioneta resultará muy resistente y podrá ser equipada con más armas, pero tendrá menos maniobrabilidad que el Titanic.

Ninguna segunda parte de *Interstate ´76* estaría completa sin una generosa dosis de fuego, explosiones y destrucción masiva.

Las armas empleadas en el juego serán las clásicas de *I´76* (ametralladoras, cañones, lanzamisiles, etc.), y también habrá muchas otras nuevas, basadas en diseños desarrollados (y nunca terminados) para la ya olvidada iniciativa "Guerra de las Galaxias". Los autos podrán equiparse con harpones que se clavarán en los vehículos adversarios y producirán efectos como lograr que todos los misiles que estén en el aire se dirijan al enemigo, o hacer emanar un gas que obligará a los oponentes a abandonar el auto.

¿Cuál es la palabra clave en *Interstate ´82*? *"¡Acción!* –dice Norman–. *Nuestro desarrollo intentó crear un juego más rápido, divertido y fácil de jugar. Este título tiene todo lo bueno de* Interstate ´76*, con combates intensos, un excelente modo multiplayer y una interfase más sencilla.* Interstate ´82 *es mejor, más fuerte y más rápido."* Por ahora, la versión preliminar que estuvimos jugando parece confirmar sus palabras, y esperamos que la situación no cambie mucho para la versión final.

Lionel Zajdweber



La ciudad de Las Vegas servirá como escenografía en muchas de las misiones de *Interstate ´82*



Las escenas entre misión y misión usarán el mismo *engine* que el resto del juego. Aquí puede verse a Skye Champion descansando sobre su camioneta.

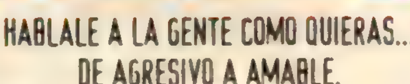
VAS A MORIR

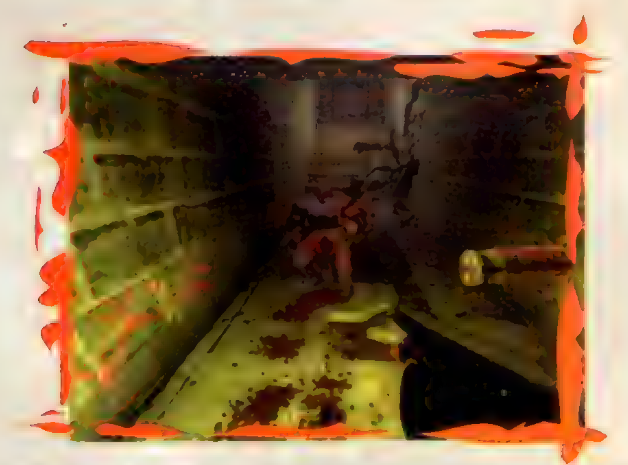


SI SOBREVIVIS, TE VA A GUSTAR.

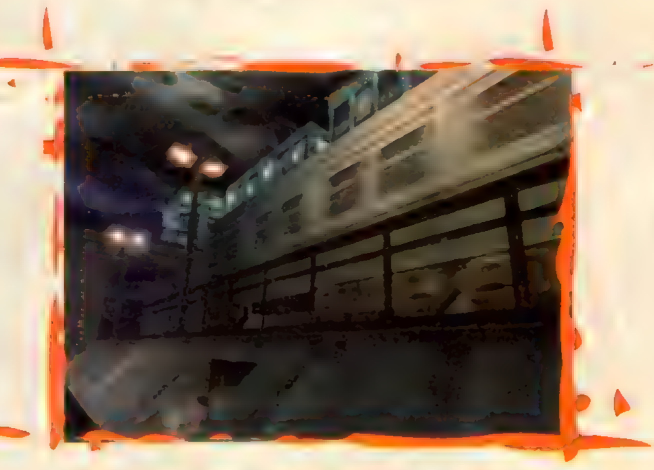
KINGPIN™
LIFE OF CRIME™

NIVELA EL CONFLICTO RECLUTANDO NUEVOS MIEMBROS PARA TU BANDA.





DISPARA A SECTORES ESPECIFICOS DEL CUERPO Y FIJATE EN LAS HERIDAS GENERADAS - INCLUYENDO LAS DE SALIDA



ROBA UNA MOTO O COLATE EN EL TREN PARA ATREVESAR LA CIUDAD







Distribuido por: TELE OPCION S.A. Av. Roque Sáenz Peña 811 4° "E" C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4326-7751 FAX: (54 11) 4326-7798 Hotline: (54 11) 4326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía".

DUKE NUKEM FOREVER

DUKE SORPRENDIÓ AL MUNDO CUANDO SE PRESENTÓ POR PRIMERA VEZ EN 3D, Y DESDE ENTONCES, ESTUVIMOS AGUARDANDO SU SIGUIENTE AVENTURA. PERO **LA ESPERA ESTÁ POR LLEGAR A SU FIN.** PC JUEGOS / PC GAMER CONVENCIÓ A 3D REALMS PARA TERMINAR CON EL AÑO DE SILENCIO IMPUESTO LUEGO QUE *DUKE NUKEM FOREVER* DEJARA DE LADO EL *ENGINE QUAKE II* PARA PASAR A USAR EL *ENGINE UNREAL*, Y TENEMOS UN INFORME

EXCLUSIVO

CON LAS PRIMERAS IMÁGENES E INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS ESPERADO DE TODOS LOS TIEMPOS.



En esta sorprendente imagen (sí, tomada dentro del juego) puede verse a un [illegible] víctima del ataque de un tentáculo alienígena, uno de los [illegible] correrán los [illegible] en la ciudad de Las Vegas, [illegible] en los casinos del [illegible]

EN 1996 LOS JUGADORES DE PC SE VIERON ATRAPADOS POR EL ENCANTO DE

UN HÉROE DE ACCIÓN MAL HABLADO Y DESTRUCTIVO.

SU CONDUCTA ANTISOCIAL Y SU MACHISMO SIN LÍMITES NUNCA FUERON SUPERADOS. HASTA LLEGÓ A BEBER DE LOS INODOROS PARA RECUPERAR ENERGÍA.

ESE HOMBRE FUE DUKE NUKEM,

HACIENDO SU DEBUT 3D EN UN JUEGO DE ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA QUE MARCÓ EL CAMINO A SEGUIR PARA TODOS LOS QUE VINIERON DESPUES.

Aunque luego del éxito de *Duke Nukem 3D* la gente de 3D Realms publicó la expansión *Plutonium Pak* y el mediocre *Shadow Warrior*, lo que todos esperábamos era un juego realmente nuevo.

Cuando 3D Realms anunció que *Duke Nukem Forever* usaría el *engine Quake II* en vez del *Prey*, que por entonces se estaba desarrollando dentro de la empresa, los comentarios oscilaron entre el asombro y el escepticismo. Después de todo, Duke había sido el principal competidor de *Quake* en 1996, y era como si, de pronto, se hubiera declarado vencido. Más tarde, *DNF* demostró haber hecho grandes progresos gracias al cambio del arcaico *engine* Build por entornos en 3D "verdadero", y en la E3 de 1998 pudo verse una impresionante demo que mostró a Duke luchando contra unos extraterrestres desde la caja de una camioneta en una autopista de Los Angeles.

Unos meses después, 3D Realms volvió a causar una conmoción, anunciando que el *engine Quake II* había sido abandonado y reemplazado por el reciente *engine Unreal*. Luego de esa declaración, *Duke Nukem Forever* desapareció por completo de los radares de la prensa y nunca volvió a verse siquiera una imagen ni se supo una palabra sobre su desarrollo. Ahora, un año después, 3D Realms finalmente revela su obra cumbre.

DESARROLLO SECRETO

¿Por qué un año de silencio? George Broussard, presidente de 3D Realms, lo explica en forma muy sencilla: menos promoción, más juego. *"Nos encontramos cayendo en la trampa de promocionar un producto con demasiada anticipación –dice–. Hoy en día, los juegos reciben una inmensa difusión desde el momento en que son anunciados. Luego hay un constante flujo de imágenes hasta su fecha de publicación, que podría ocurrir más de dos años después. ¿Cómo podemos esperar que alguien siga un juego durante tanto tiempo sin perder el interés?"* Para 3D Realms, la solución fue anunciar el título y bajar las persianas, desarrollándolo en silencio hasta que estuviera listo para ser presentado, seis meses antes de su publicación.

¿Finalmente una mujer que ponga a Duke en su lugar? Esta es BombShell, un personaje femenino que tendrá una importante participación en *DNF*.

Otra preocupación de Broussard es que los juegos pueden "arruinarse" por esas avalanchas de imágenes. Cree que si los fans ya vieron todas las armas, enemigos y escenarios antes de que el juego se publique, el factor sorpresa deja de existir. *"¿Qué sentido tiene entonces jugarlo?* –se pregunta–. *Piensen cuántas películas fueron arruinadas porque mostraron demasiado en los avances. Ignoren a los departamentos de marketing de las empresas cuando les pidan que publiquen fotos prematuras. En su gran mayoría, esa gente no tiene idea de lo que dice y sólo están tratando de justificar sus empleos."*

Por todo esto, gran parte de *Duke Nukem Forever* seguirá siendo una incógnita, pero al menos 3D Realms dejó escapar fragmentos del



Ya sea humano o extraterrestre, Duke siempre le dará su merecido a quien se interponga en su camino mientras lucha por liberar a Las Vegas de las hordas del Doctor Proton.


Más Velocidad!
En Intel 10% y en
AMD 3DNow 40%
+ rápida que la V770!
Más Funciones
Adicionales!
Versiones con salida
TV , SVHS y DFP
(Digital Flat Panet)
Más Soporte!
Soporte directo por
Teppro vía e-mail
en castellano
Más Respaldo!
Garantía local por
Representante
Exclusivo
Productos:
Impact TNT2 Ultra c/ TV
Impact TNT2 c/TV y DFP
Impact TNT2
Impact TNT2 M64
Hulk III
Aceleradoras del Nuevo Milenio
TEPPRO
NVIDIA
RIVA TNT2
Representante exclusivo en Argentina
Asia Computers Trade Co.,
Bme. Mitre 2480 piso 7 of. 20 Tel/Fax: 4954-6000/6001
Cap. Fed. Bs. As. Argentina
Ventas al gremio
Envíos al Interior

argumento. Después del final de *Duke Nukem 3D*, podríamos haber previsto que nuestro héroe se tomaría un descanso, tal vez tratando de arrimarse a una supermodelo o presentando algún documental sobre vida salvaje. Pero aparentemente, las cosas resultaron distintas, y el Doctor Proton (un científico loco que participó en las viejas aventuras 2D de Duke) desató el caos en la ciudad de Las Vegas, liberando a un ejército de mutantes malolientes y criaturas afines varias. Aunque los juegos de Duke nunca tuvieron grandes argumentos (no es que eso tenga algo de malo...), 3D Realms contrató a un guionista de Hollywood para retocar la historia de este último capítulo. El objetivo fue hacer que *Duke Forever* se desarrolle como una película de acción que mantenga a los jugadores interesados y motivados por saber qué pasará después.



[illegible]

REINVENTANDO A DUKE

A juzgar por las imágenes, *Duke Forever* al menos se ve como una película, gracias a la licencia del *engine Unreal* de Epic Games. Para ser un juego publicado hace más de un año, los gráficos de *Unreal* todavía tienen lo necesario para hacer frente a sus competidores, y el equipo de *DNF* está preparado para hacerlo llegar mucho más lejos. *"Ambos* engines *son grandiosos y tienen sus propias ventajas y desventajas* –dice Broussard–. Unreal *nos permite hacer áreas externas más amplias y ofrece muchas más posibilidades que* Quake II, *así que creímos que hacer el cambio era la decisión correcta."*

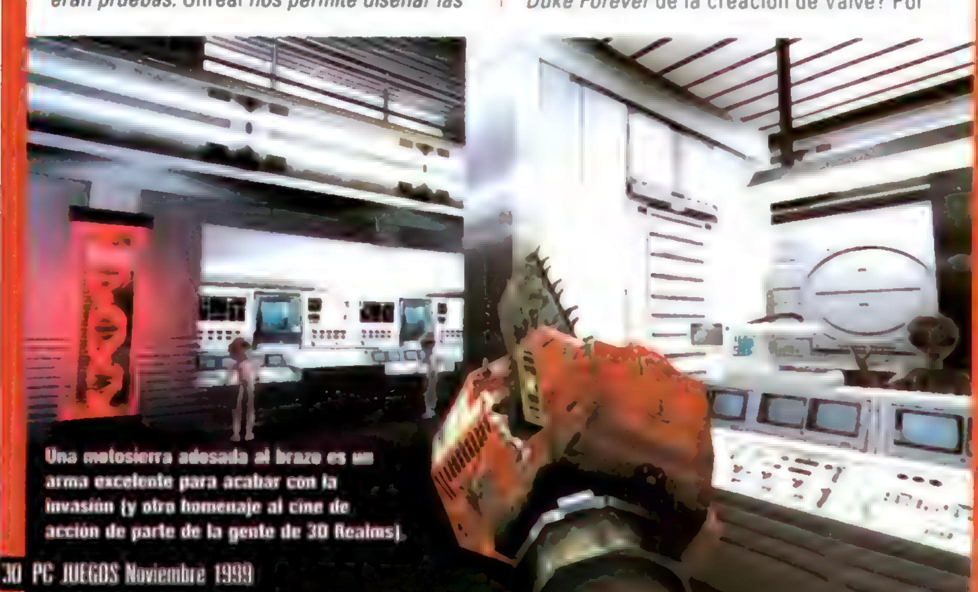
> **"No esperen que Duke exprese sus sentimientos o pierda el tiempo hablando cuando lo que se necesita es acción. Su especialidad sigue siendo la destrucción."**
>
> -GEORGE BROUSSARD, PRESIDENTE DE 3D REALMS

Sin embargo, esta modificación no fue sencilla. *"Comenzamos de nuevo* –dice Broussard–. *Los mapas no podían convertirse con facilidad, pero no fue un gran problema porque la mayor parte de lo que teníamos eran pruebas.* Unreal *nos permite diseñar las cosas en forma diferente. Tuvimos nuevos mapas funcionando en un mes, y todo volvió a encarrilarse. Volvimos a hacer las texturas a mayor resolución, pero contábamos con todo el arte de alta resolución en PhotoShop, así que no perdimos mucho tiempo. Donde sí perdimos tiempo fue en toda la programación que habíamos hecho para* Quake II *y en extender las posibilidades del* engine Unreal.*"*

Naturalmente, ninguna conversación sobre acción en primera persona estaría completa sin una mención del influyente *Half-Life*. *"*Half-Life *fue un bicho interesante* –comenta Broussard–. *Lo jugué dos veces y me encantó. La segunda vez anotamos cada punto en que el argumento avanzaba o se desarrollaba un evento basado en un guión (tipos arrastrados dentro de tubos de ventilación, cosas cayendo del techo, gente atravesando paredes). Esencialmente, mientras uno recorría* Half-Life *ellos mantenían el ritmo con un guión para un evento que llenaba cada uno de los espacios muertos. En realidad, uno no hacía mucho más que disparar a los malos y observar eventos predefinidos, pero todo estaba muy bien cuidado y se ejecutó en forma brillante."*

Entonces, ¿qué es lo que separa a *Duke Forever* de la creación de Valve? Por supuesto, el mayor atractivo está en que se trata de Duke. *"El protagonista no es otro héroe anónimo* –explica Broussard–. Duke Nukem Forever *será increíblemente interactivo, y contará con innumerables elementos para usar y manipular. Todo el argumento tendrá lugar dentro del* engine *y será transmitido al jugador a través de los personajes."* Aunque el elenco de *DNF* no fue revelado, prepárense para conocer a la equivalente femenina de Duke, una mujer llamada BombShell. ¿Será un interés sentimental de nuestro héroe? Ya veremos...

Por supuesto, también estén listos para encontrar cantidades de frases nuevas y "Duke-ismos". El equipo de 3D Realms llegó a contar más de cien Duke-ismos en *Duke Nukem 3D* y apunta a incluir varios



Una motosierra adosada al brazo es un arma excelente para acabar con la invasión (y otro homenaje al cine de acción de parte de la gente de 3D Realms).



ANTES Y DESPUÉS

LA DIFERENCIA DE SER *UNREAL*

[illegible]



[illegible]



[illegible]



Esta imagen muestra el increíble nivel de detalle que se pudo lograr a partir del cambio al engine *Unreal*.

cientos más en *Duke Forever*. Todas sus frases famosas regresarán, pero como el nuevo argumento es más complejo, las conversaciones también serán más extensas. *"No esperen que Duke exprese sus sentimientos o pierda el tiempo hablando cuando lo que se necesita es acción* –aclara Broussard–. *Su especialidad sigue siendo la destrucción."*

UNREAL PLUS: EL NUEVO *ENGINE*

Los programadores de 3D Realms estuvieron ocupados modificando el *engine Unreal* para adaptarlo a sus propias especificaciones, retocando cada una de las áreas que necesitaban mejorarse. Hasta ahora, la mayor novedad es un completo sistema de animación esqueletal, similar al usado en *Half-Life*, pero con características que apuntan a crear un mayor realismo. *"Podemos mezclar fácilmente cualquier número de animaciones en tiempo real"*, dice Broussard. Esto significa que los personajes podrán seguir nuestros movimientos no sólo con sus cabezas, sino también con sus miradas. Los ojos parpadean, y las voces están sincronizadas con los labios. El resultado es mejor que cualquier cosa que hayamos visto en la PC hasta ahora, y es comparable con el impresionante *Shen Mue*, diseñado por Sega para su consola Dreamcast. Además, las partes de cada modelo son intercambiables, y las diferentes "piezas", como cascos y anteojos, pueden agregarse a los distintos personajes a voluntad, permitiendo una enorme variedad de enemigos de aspecto diferente.

En este boceto se observa que los súbditos del Doctor Proton fueron modificados genéticamente para vomitar lanzas de acero. Tengan cuidado con las hipodérmicas que lleva ese tipo en las piernas...

Como los personajes fueron modelados con un altísimo número de polígonos, 3D Realms incorporó el sistema MRG de Sven Tech para permitir que pudieran ser procesados por las PCs actuales. Cuanto más lejos esté un personaje, menos detallado será, y permitirá mantener una velocidad constante. Del mismo modo, cuando el jugador se acerque a la cara de un personaje, verá hasta sus más mínimos detalles. Para la animación se ha usado captura de movimientos, y Broussard está muy entusiasmado con los resultados. *"La captura de movimientos destruye completamente a la animación manual* –dice–. *Los resultados son increíblemente realistas."*

Por supuesto, éste no sería un juego de Duke si no tuviera cantidades generosas de sangre y ultraviolencia. Si son del tipo de jugador que prefiere títulos con gatitos y conejitos, Broussard insiste en que se mantengan bien alejados de *DNF*. *"Nuestro objetivo no es escandalizar a nadie, pero estamos haciendo un juego muy realista.* Duke Nukem Forever *vendría a ser como el* Rescatando al Soldado Ryan *de los juegos de PC. El contenido será controvertido, pero no demasiado exagerado. No queremos que contenga material sólo apto para mayores (esa tarea la dejaremos para los fans después del lanzamiento), pero sabemos lo que espera la gente."* Sospechamos que será comparable con el polémico *Soldier of Fortune* que está desarrollando Raven Software, y gracias a la animación esqueletal, brazos y piernas podrán arrancarse fácilmente del cuerpo de los personajes.

Uno de los mayores atractivos de *Duke Nukem 3D* fue haber incluido el editor de niveles escondido en el CD. Miles de niveles se publicaron en Internet, y 3D Realms planea continuar apoyando a la comunidad de usuarios, ya que este contenido expande enormemente la vida de cualquier juego. *DukeEd*, una versión modificada de *UnrealEd*, será incluido en el juego junto con otras herramientas usadas para su desarrollo. "UnrealEd *fue modificado principalmente para incluir nuestro mayor nivel de flexibilidad* –comenta Broussard–. *También agregamos algunos pequeños detalles que los diseñadores de mapas pidieron durante el desarrollo."*

> **"Nuestro objetivo no es escandalizar a nadie, pero estamos haciendo un juego muy realista. *Duke Nukem Forever* vendría a ser como el *Rescatando al Soldado Ryan* de los juegos de PC. El contenido será controvertido, pero no demasiado exagerado. No queremos que contenga material sólo apto para mayores... esa tarea la dejaremos para los fans después del lanzamiento."**
>
> -GEORGE BROUSSARD, PRESIDENTE DE 3D REALMS

MULTIPLAYER

Quake incluía un *deathmatch* más bien tradicional con rifles y armas de plasma, pero su rival *Duke Nukem 3D* tenía rayos reductores y una variedad de ingeniosos dispositivos de destrucción. El espíritu de aquellos días regresará en *DNF*, y Broussard asegura que se está considerando una variedad de modos multiplayer. *"Tendremos un deathmatch directo, que sigue la fórmula de* Duke 3D *–dice–. Pero pensamos que gran parte del público se está cansando de ese estilo, principalmente porque la mayoría de los niveles son estaciones espaciales y escenarios de fantasía, y la variedad de armas tampoco cambió mucho. Nosotros ofreceremos lugares realistas para combatir, como clubes de strip-tease y casinos, y tendremos armas divertidas, para evitar que todo sea una guerra de lanzamisiles."* El nivel *The Hunted*, incluido en *TeamFortress Classic*, en el cual un grupo de jugadores debe escoltar a un civil indefenso a través de un mapa repleto de francotiradores, ha dejado una profunda huella en el equipo de 3D Realms. *"Trataremos de agregar un par de modos de juego diferentes, o alguna forma de juego por equipos, si el tiempo lo permite* –dice Broussard–. *Algo como* The Hunted *sería bastante fácil de hacer."*

Aunque en un principio la performance de *Unreal* jugando en red no era nada brillante, *Unreal Tournament* resultó mucho mejor. *Duke Forever* usará el mismo sistema que este último y no presentará mayores problemas para participar vía Internet. *"Después de ver la demo de* Unreal Tournament, *no creo que se pueda seguir diciendo que el* engine Quake *es más robusto* –dice Broussard–. *El juego en red está a un nivel comparable con cualquier otro juego. No hemos tocado esa parte de* Unreal *y no creo que vayamos a hacerlo."*

Uno de los momentos más dramáticos de aquella primera demo de *Duke Nukem Forever* era un nivel en el que Duke luchaba contra unos enemigos sobre jet-skis, mientras un Hercules C-130 sobrevolaba la zona y lanzaba refuerzos. La implementación de vehículos que puedan conducirse todavía no está definida, pero el equipo de *Duke Forever* está desesperado por hacerla realidad. *"Hemos estado trabajando en un* engine *de escenarios exteriores para* Duke Forever, *y en este momento ya es totalmente funcional* –dice Broussard–. *Después de aplicar el patch a la nueva versión de* Unreal, *lo integraremos. Si todo sale bien, ése será el momento en que podremos agregar los vehículos. Es más una cuestión de tiempo que de técnica, pero estamos fascinados ante el hecho de que podríamos tener dos* engines *y estilos de juego tan distintos. Mantengan sus dedos cruzados."*

Muchos casinos de Las Vegas fueron reproducidos para el juego, pero con pequeños cambios en sus nombres para evitar [illegible]

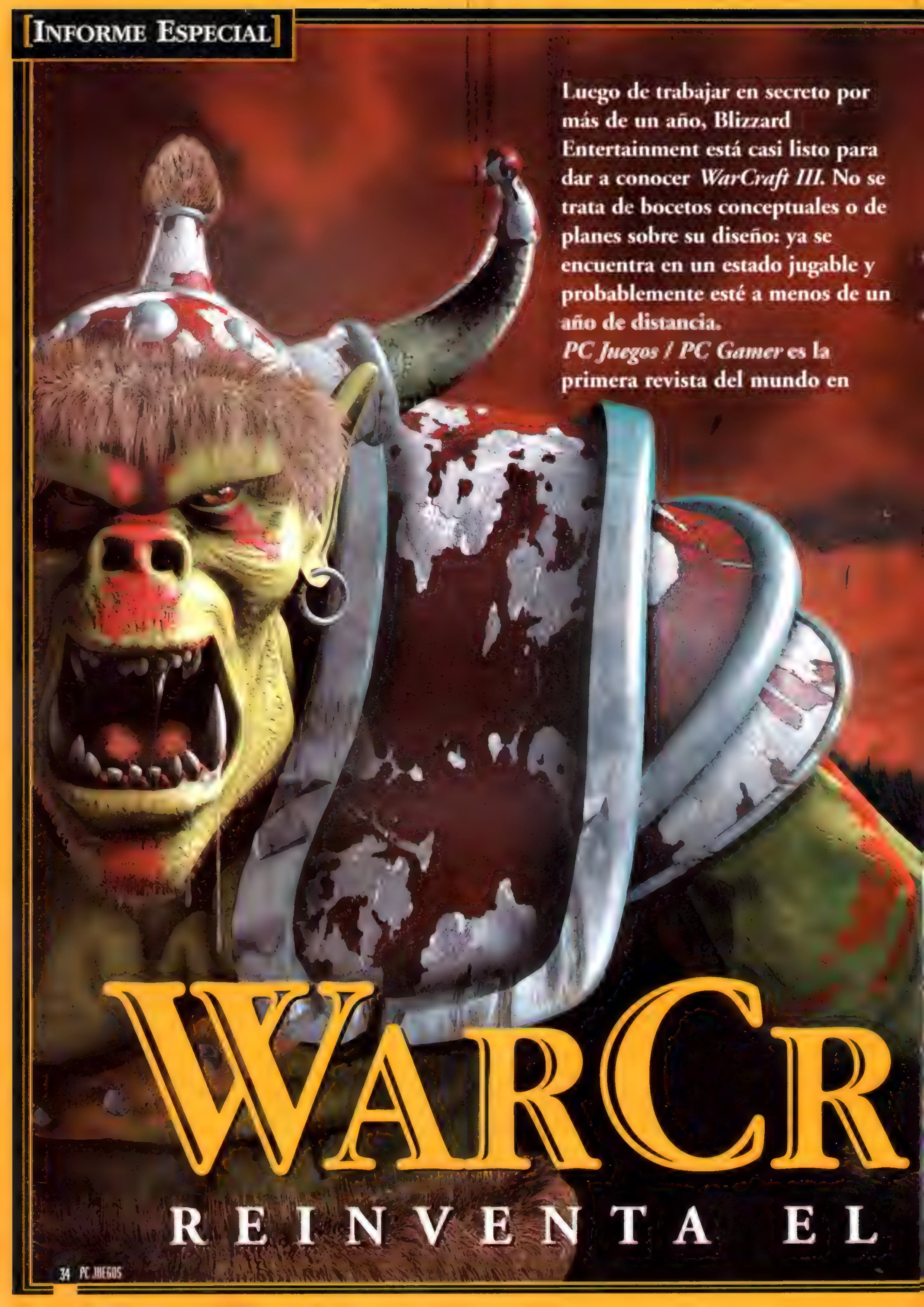
Gran parte del éxito de *Duke 3D* se debió a la difusión de boca en boca, además de que fue distribuido como shareware. 3D Realms planea publicar una demo dos o tres semanas antes que la versión final. *"Más allá de ese período, la gente tiende a perder el interés, y hacer una demo deja de tener sentido"*, dice Broussard.

¿Cuál es la fecha de publicación tentativa de *Duke Forever*? Cuando esté listo, por supuesto. *"A fin de cuentas, los juegos son buenos o no son nada* –comenta Broussard–. *Toda la promoción del mundo no ayudará a vender un juego horrible y, si el producto es realmente bueno, no es necesario tomarse el trabajo de tratar de generar expectativas."* Todos coincidimos en esto, pero si la versión final de *Duke Nukem Forever* es tan buena como estas imágenes, las expectativas se verían justificadas por completo.



Si hay alguien que no quiera jugar *Duke Nukem Forever* después de ver esta imagen, que levante la mano. ¿Ninguno? Eso pensábamos...


Cuando Elexis Sinclaire, la directora general de las Industrias SinTEK empieza a inyectar las calles con una droga capaz de alterar el ADN, es hora de volver a plantearse las normas morales. Y cuando la misma bioquímica demente planea apoderarse del mundo con un ejército de monstruosos mutantes resultado de la ingeniería genética, ha llegado el momento de cambiar la regla de oro.
Eres el coronel John R. Blade, jefe de la agencia de protección más importante de Freeport. Elexis Sinclaire ha declarado una guerra privada a la industria de seguridad... y por lo tanto a ti también. Hace tiempo que decidiste dedicar tu vida a la lucha contra el crimen. Así que ahora vas a hacer pagar a Elexis por sus pecados.
Sin™
EXPLORA MUNDOS HIPER-INTERACTIVOS
Maneja terminales de ordenador, cámaras de seguridad, maquinaria pesada y vehículos, en docenas de escenarios fascinantes, cuyos detallados gráficos han sido creados con el mismo motor gráfico que Quake II™.
DISFRUTA DE DIFERENTES FINALES QUE DEPENDEN DE TUS ACCIONES
Estudia diferentes soluciones y nuevas rutas cada vez que juegues. Enfréntate a nuevos peligros y seres inteligentes en cada misión hasta llegar a la confrontación final.
TOP
ACTIVISION
ritual entertainment
Distribuido por: TELE OPCION S.A. Av. Sáenz Peña 811 4º "E" C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4326-7751 FAX: (54 11) 4326-779 tline: (54 11) 4326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar
Activision es una marca registrada de Activision Inc. Sin es una Ritual Entertainment. © 1998 Ritual Entertainment, distribuido y publicado por Activision, Inc. Quake ® es una marca registrada y Quake II™ de Id Software, Inc. Todos los Derechos reservados.
Sin es distribuido exclusivamente por Tele Opción S.A. bajo ivision, Inc. Tele Opcion y TOP son marcas registradas. Todos los Derechos Reservados.
"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. de su garantía".



Luego de trabajar en secreto por más de un año, Blizzard Entertainment está casi listo para dar a conocer *WarCraft III*. No se trata de bocetos conceptuales o de planes sobre su diseño: ya se encuentra en un estado jugable y probablemente esté a menos de un año de distancia.

PC Juegos / PC Gamer es la primera revista del mundo en

WARCR

REINVENTA EL

tener el estreno exclusivo del juego. Ni un kit de prensa, ni una entrevista telefónica... logramos atravesar las puertas de Blizzard y llegar hasta el secreto "Team One" para jugar *WarCraft III* y hablar con sus creadores.
No se trata sólo de la continuación que estaban esperando: es algo completamente nuevo en el mundo de los juegos para PC.

AFT III

TIEMPO REAL

El próximo paso de Blizzard

El "Team One" de Blizzard Entertainment estuvo trabajando bajo el máximo secreto por más de un año en un proyecto denominado "Legends". Por lo menos, ése era el nombre clave que se usaba en la oficina y en las conversaciones con el mundo exterior. Como pudimos enterarnos, "Legends" era una forma de referirse a *WarCraft III*, y su reciente anuncio lo ha convertido en el juego en desarrollo más esperado.

No podía ser de otra manera. *WarCraft II: Tides of Darkness* fue un hito que llevó a la fama al género de la estrategia en tiempo real, y todavía se encuentra entre uno de los mejores títulos de PC de todos los tiempos. El épico enfrentamiento entre orcos y humanos por el control de la tierra de Azeroth presentaba misiones ingeniosas, profundas posibilidades tácticas y una historia contada desde ambos bandos del conflicto. El juego estableció una inmensa base de seguidores y ubicó a Blizzard en la vanguardia de las empresas en desarrollo. *"Comenzamos a pensar seriamente en WarCraft III tan pronto como terminamos StarCraft* –dice Mike O' Brien, líder del proyecto–. *Estamos trabajando en esta idea más o menos desde el día en que el juego estuvo en la calle."*

El diseño de lo que será *WarCraft III* implica un cambio drástico, por lo que Blizzard quiso distanciar este nuevo producto de la serie anterior. *"Éramos conscientes de que íbamos en una dirección diferente y nos preocupaba que los jugadores más fanáticos se decepcionaran* –explica O' Brien–. *Por un momento pensamos en llamarlo de otra manera. Pero al final, sabíamos que era WarCraft III, y confiamos en que todos los fans nos sigan en este próximo paso."*

Una misión en detalle

Nunca se sabe cuál será la reacción ante un juego hasta haberlo jugado. Nosotros tuvimos la oportunidad de sentarnos a disfrutar de una misión completa, y la verdad es que nos quedamos con una impresión muy buena.



Se comienza en un pueblo orco ya establecido. Pasamos unos pocos minutos armando un grupo y salimos a explorar.



Al llegar a la cima de una colina, queda al descubierto el valle donde acampa el enemigo. Empieza la música de combate y corremos a la carga.

Esta es la batalla en pleno desarrollo. Los dos iconos en la esquina inferior izquierda permiten alternar entre ambos héroes y dar órdenes a sus respectivos grupos.

LA NUEVA DIMENSIÓN DEL CONFLICTO

Ha sido un duro camino llegar hasta aquí, y muchos recordarán la historia de *WarCraft Adventures*, un juego de aventuras que nunca llegó a publicarse. Los diseñadores no estuvieron conformes con ese proyecto y lo abortaron, pero se quedaron con muchos de los elementos de la historia que luego se usaron para expandir el universo de *WarCraft* hacia nuevas direcciones. *"La historia ha sido lo más importante para nosotros* –dice Rob Pardo, productor del proyecto–. *Quisimos mantener el núcleo intacto de la historia de* WarCraft Adventures *y dejamos que ese argumento nos ayudara a intensificar el nivel de conflicto para* WarCraft III."

Uno de los elementos clave de *WarCraft Adventures* era la historia de un orco llamado Thrall. Después de la alianza frustrada en el final de *Tides of Darkness*, los orcos estuvieron subordinados a las reglas de los humanos, y ese juego tendría que haber sido la historia de un joven orco nacido en esclavitud. La idea era darle otra dimensión a la rivalidad humanos-orcos, y presentar a estos últimos como seres que sólo pretendían libertad y dignidad. Thrall se rebelaba contra sus opresores y unificaba los clanes orcos, restableciendo e independizando su sociedad.

Este personaje tiene un rol significativo en *WarCraft III*, y su logro de unificar a los orcos producirá el ennoblecimiento de su raza. *"En un esfuerzo por incrementar el conflicto y ampliar el panorama de* WarCraft, *tuvimos que reconsiderar la situación entre humanos y orcos"*, comenta Pardo.

Así se revelará que la horda que aterrorizó Azeroth en *Tides of Darkness* era un ejército corrupto, inclinado hacia el mal por la siniestra influencia de antiguos demonios. Resulta que los orcos, en su estado natural, son una raza de "nobles salvajes" no muy civilizados, pero de ninguna manera el tipo de amenaza que se creía.

> *"Éramos conscientes de que íbamos en una dirección diferente y nos preocupaba que los jugadores más fanáticos se decepcionaran. Por un momento pensamos en llamarlo de otra manera. Pero al final, sabíamos que era WarCraft III, y confiamos en que todos los fans nos sigan en este próximo paso."*
>
> MIKE O'BRIEN, LÍDER DEL PROYECTO



Esta unidad se llama Infernal, y es una de las principales unidades de la Legión Ardiente. Antes de destruir todo lo que encuentra a su alrededor, emite un alarido estremecedor...

Los humanos, sin embargo, padecieron un cambio menos halagador. La victoria sobre la horda los ha convertido en soberbios señores feudales que discuten entre ellos por los despojos de sus conquistas. Su villanía los ubica en un nivel moral inferior al de los despreciados orcos.

Éste es el delicado estado de situación al principio de *WarCraft III*. Y todo cambia para siempre ante la llegada de los demonios que instigaron los problemas de Azeroth.

LA LEGIÓN ARDIENTE

Como verán en la brillante animación de apertura, la llegada de los demonios parece una lluvia de meteoros, y no bien se recuperan del impacto, comienzan a buscar pelea, ya sea contra orcos o contra humanos.

La llamada Legión Ardiente es una raza de demonios exiliados hace siglos, que desde entonces estuvo combatiendo para reclamar a Azeroth como propia. Parece que la maligna horda de orcos responsable de la última guerra estaba bajo la influencia de la Legión Ardiente, con la intención de sembrar el terror entre las razas de Azeroth. Todo esto resultó ser una preparación para el regreso de los demonios.

Pardo describe a la Legión Ardiente como *"un gran ejército ambulante, que ocasiona destrozos en diversas dimensiones y mundos"*. Sin dudas, es un enemigo de temer. Sus unidades infernales acechan a las razas humanoides como una horrible amenaza robada de una película animé. La invasión de estos demonios es el punto de partida para la acción en *WarCraft III*, y el momento de enfrentarlos establece el eje central de la nueva historia.

WarCraft III puede jugarse desde el bando de los humanos, los orcos o la Legión Ardiente. Pero las opciones no terminan ahí: no hay sólo tres, sino seis razas en total. Blizzard todavía se mantiene en silencio acerca de cuáles son las otras tres, pero esperamos que dos de ellas sean elfos y enanos. Las batallas multiplayer permitirán incorporar cualquier combinación de las seis razas que se desee.

CON USTEDES... EL RPS

Luego de la introducción, es hora de presentar la nueva invención de Blizzard... el Juego de Rol Estratégico, o RPS (*RolePlaying Strategy*). *WarCraft III* no es un juego de estrategia en tiempo real creado en base al modelo convencional. El RPS enfatiza el progreso de la historia y los personajes, poniendo a los jugadores al mando de unos pocos héroes principales en base a los cuales se desarrolla el argumento. El jugador controlará únicamente a los héroes y comandará sus fuerzas en la batalla desde su punto de vista.

El avance más significativo que resulta de este cambio de género es que *WarCraft III* ahora es un juego completamente en 3D: cada estructura, personaje y paisaje que presenta está realizado en tres dimensiones. Al igual que otros RTS 3D, como *Battlezone* y *Myth*, el entorno es completamente explorable. Como puede verse en las fotos, las batallas se presentan desde una perspectiva más cercana. La cámara (controlable por completo) está ubicada a cinco metros del suelo, una distancia suficientemente cercana al héroe principal como para ajustar el



Los eventos se van encadenando entre misión y misión. Aquí vemos cómo este grupo de orcos victoriosos enfila hacia las escaleras del templo para rescatar a su Shaman capturado por las fuerzas del enemigo.

campo de batalla observable al campo visual del personaje. Esta nueva perspectiva modifica la forma de percibir los alrededores: por más que se intente ver qué hay más allá, siempre se estará limitado por lo que el héroe puede observar.

La escala de las batallas también ha sido reducida. En lugar de docenas de unidades peleando por todo el mapa, los enfrentamientos de *WarCraft III* nunca presentarán mas de 20 combatientes. Aunque la acción sigue siendo en tiempo real, el sistema de control hace recaer todo el peso sobre los hombros del héroe; la sensación es como estar en el ojo de la tormenta, y se hace necesario girar y desplazarse todo el tiempo para mantenerse al tanto de la situación y poder dar nuevas órdenes (además de ayudar al resto de las unidades con los hechizos apropiados).

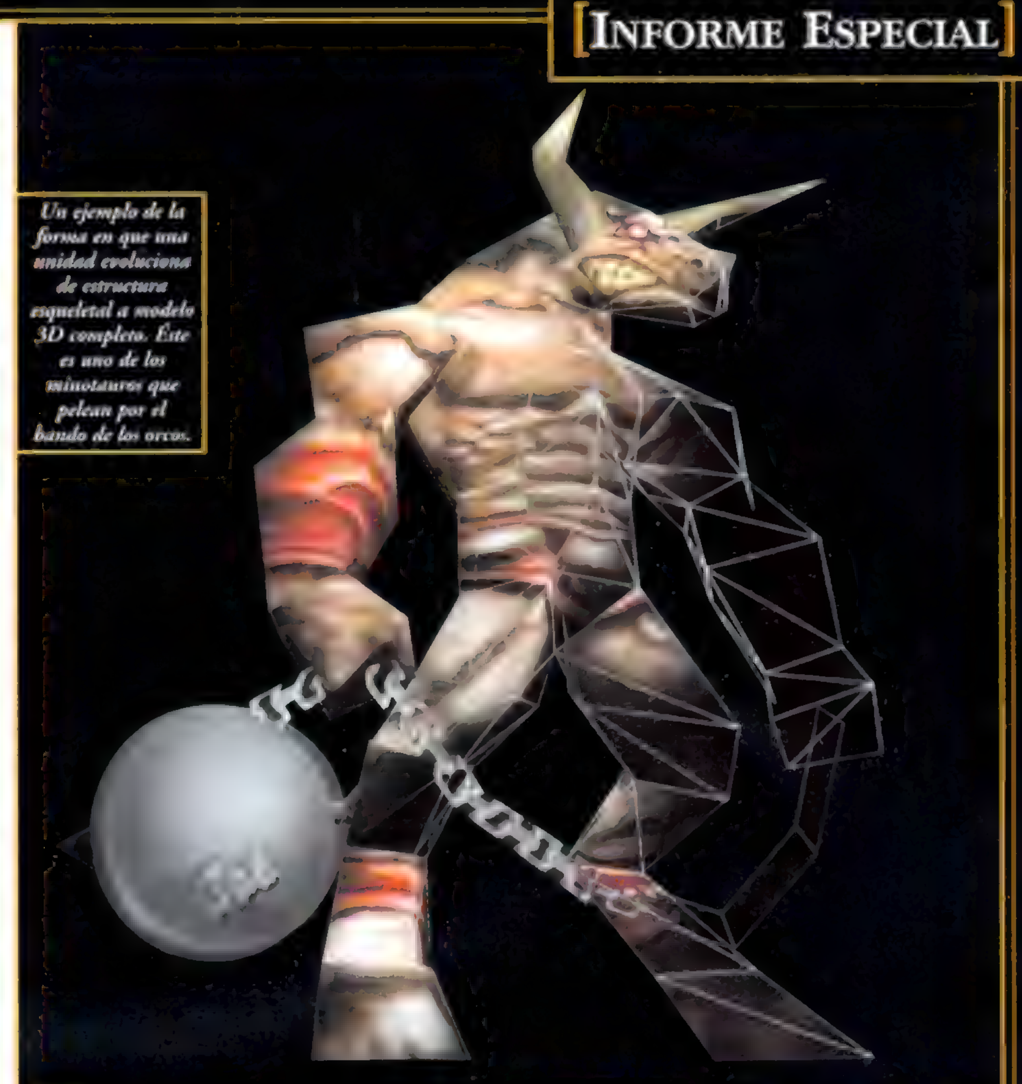
Para lograr este arriesgado nuevo diseño, O' Brien y su equipo volvieron a evaluar las debilidades que percibían en el estado actual de la estrategia en tiempo real. *"Siempre se tiende a empezar en un mundo grande y vacío* –comenta–. *El entorno no importa, y hay una idea muy estática de lo que debe ser."* O' Brien ve el género RTS como una extraña y arbitraria evolución paralela en la historia de los juegos de guerra. *"Cuando se piensa un poco el asunto, la estrategia en tiempo real evolucionó de los juegos de guerra de una manera que no tiene ningún sentido* –explica–. *Porque en realidad, el estilo que tienen los RTS de agarrar unidades y tirarlas en un matadero es exactamente opuesto a la forma en que funcionan las guerras."*

[illegible]

O' Brien y su equipo buscaron una experiencia estratégica atractiva dentro de las convenciones de los juegos de rol. *"En un RPG no se controla toda una ciudad, se interactúa con ella* –explica–. *La pérdida de un miembro del grupo es algo verdaderamente importante. Y lo más notable es que el mundo entero es un lugar activo y habitado, no es sólo un mapa."*



Los orcos se ablandaron un poco después de la última guerra, pero eso no quiere decir que no nos van a destripar vivos para cumplir con sus objetivos. Este tipo puede ser muy peligroso.



Un ejemplo de la forma en que una unidad evoluciona de estructura esqueletal a modelo 3D completo. Éste es uno de los minotauros que pelean por el bando de los orcos.

EL ENGINE DEL JUEGO

Detrás de este espléndido mundo se encuentra el nuevo engine gráfico de Blizzard, que tiene todo para enfrentar a los mejores del mercado. El detalle del terreno y los objetos es totalmente sorprendente. La topografía de Azeroth se presenta como un factor decisivo en el juego, con colinas, profundos desfiladeros, densos bosques y cerros que influirán en el resultado de las batallas. Árboles, rocas y caminos proveerán diferencias cruciales en el terreno que afectarán la acción. El juego es, en palabras de O' Brien "100% iluminación dinámica", donde todo, desde una antorcha hasta un hechizo, tiene una consecuencia en la iluminación. El detalle de las unidades individuales es obsesivo. *"Estamos moviendo más polígonos que Quake III* –dice–. *Y nuestros diseñadores están trabajando en Pentiums, para tener siempre presente cuáles serán los requerimientos de sistema."*

Blizzard tiene una variante propia de la tecnología MRM (*Multi-Resolution Mesh*) de Intel, que permite que los objetos cercanos al jugador se presenten con el máximo detalle, mientras que los más distantes reducen su cantidad de polígonos para mantener constante la velocidad. En parte, el juego se mantendrá atractivo y fluido debido a una notable disminución de la cantidad de unidades en pantalla. *"Apuntamos a tener no más de 20 unidades en pantalla al mismo tiempo"*, dice O' Brien.

El objetivo es que *WarCraft III* pueda correr en modo software en una Pentium 200, a pesar de que el engine fue desarrollado en estrecha colaboración con los fabricantes de placas 3D para sacar ventaja de la cuarta generación de aceleradoras, que ni siquiera estarán disponibles hasta dentro de un año (la versión final será compatible con Direct3D y Glide). *"Queremos que sea un juego masivo, de la misma manera que lo fue* WarCraft II –dice O' Brien–. *No se puede llegar a la mayoría de la gente sin tener un producto que corra en sistemas de bajo nivel."*

Pero tal vez el rasgo más atractivo del engine gráfico es su libertad, que permitirá un alto grado de personalización. O' Brien supervisó la creación de un sistema de programación "tipo-Java" (se cuida de no usar la palabra "Java", pero créannos, es básicamente Java) para permitir que el usuario pueda modificar el juego con facilidad. Usando esta herramienta, los jugadores tendrán la posibilidad de diseñar sus propias misiones con unidades, hechizos, eventos y más. Los diseñadores también permitirán que los jugadores importen sus propios objetos, como árboles y piedras, y pueblen sus misiones con toda clase de elementos personales que O' Brien describe como "adornos".

WarCraft III incluirá un editor de mapas 3D, y O' Brien promete que será suficientemente sencillo como para que todos puedan usarlo. Esta herramienta permitirá modificar la topografía del entorno de la misión, controlando no sólo la elevación del escenario natural sino también rasgos específicos de la tierra hasta el más mínimo detalle. Todo este poder de edición se complementará con un editor para que los usuarios puedan unir sus misiones individuales y formar una campaña. Poco después del lanzamiento de *WarCraft III*, Blizzard espera que las campañas producidas por los usuarios puedan bajarse de Battle.net para ser jugadas en el resto del mundo. Presentarán objetos importados, topografía 3D definida por los jugadores y eventos preestablecidos. *"Espero ansioso el momento de poder verlas* –dice O' Brien–. *Siempre nos asombramos de lo que la gente puede hacer."*


LEGO
LEGO
chess
6-12
POLICE
POLICE
LEGO
LEGO
creator

Los Dragones ya no son simples sprites 2D. Todas las unidades del juego son creadas a partir de un engine capaz de mover más polígonos que Quake III. El atractivo visual del juego es enorme, y cada unidad será un verdadero festival visual.

> *"Nuestro objetivo fue combinar la experiencia de un RPG como Zelda con el modo multiplayer de un RTS."*
>
> MIKE O' BRIEN, LÍDER DEL PROYECTO



Blizzard todavía no reveló muchos datos acerca de la identidad de las otras razas, pero la evidencia nos hace pensar que dos de ellas serán elfos y enanos...

Para esta nueva visión de *WarCraft III* fue importante la idea de personajes persistentes. La tendencia actual es "grupos, no ejércitos", guerreros dirigidos por un líder central y que pelean como un equipo de seres vivientes auténtico y bien definido. Los héroes ganarán experiencia, subirán de nivel y se volverán más personalizables a medida que avanza el juego. Cuando un héroe incrementa sus habilidades, también lo harán aquellos miembros del grupo que sobrevivan a las batallas.

Con menor cantidad de unidades, y más valiosas, y un enfrentamiento a menor escala, O' Brien espera contrarrestar lo que él llama "el problema de la carne de cañón", o sea, la tendencia de los jugadores a ver los RTS como una competencia por lanzar la mayor cantidad posible de material al oponente. De acuerdo con esta filosofía, *WarCraft III* eliminará muchos de los aspectos de la administración de la ciudad y la recolección de recursos de su predecesor. Cada misión comenzará en una ciudad completamente establecida, y luego de seleccionar las unidades entre aquellas que están por ahí, se pasará a la acción casi de golpe. *"Realmente no queremos que nadie esté en el pueblo mucho tiempo* –dice Pardo–. *Queremos verlos afuera peleando."*

Otros elementos de los RPG, como las conversaciones y los acontecimientos preestablecidos, ayudarán a guiar la historia. Por ejemplo, yendo por un camino, será posible encontrar a un amigable explorador caminando en dirección contraria, que alertará sobre la presencia de un campamento enemigo luego de la próxima colina. Pronto se comenzarán a percibir las voces de los enemigos, y al llegar al valle, se escuchará la música de batalla y empezará la pelea. *"Los elementos de la historia serán expuestos por personajes no-jugadores* –dice Pardo–. *Los escenarios están para ser explorados; el mundo 3D fue hecho para mostrar escenarios vivientes, no un tablero."*

Pero, entonces, ¿cómo se maneja el fracaso de una misión si estamos construyendo un personaje durante toda la campaña? *"En los RPG, el personaje principal no todas las veces muere para siempre. En nuestro caso, resucita en el pueblo con el resto del grupo muerto y sin ningún objeto* –dice Pardo–. *En cambio, la destrucción de la ciudad inicial marcará el final definitivo de la campaña."*

La primera misión

Cuando logramos que el equipo nos mostrara una típica misión del juego, tuvimos la doble impresión de que esto era definitivamente *WarCraft* y, al mismo tiempo, algo totalmente distinto.

Los gráficos, realizados a la perfección en 3D e iluminados en forma dinámica, representan la esencia misma de *WarCraft*. Esta misión, jugada desde el bando de los orcos, comienza en un pueblo ya establecido. Los orcos andan por ahí esperando ser organizados, y eso es exactamente lo que procedimos a hacer, personificando a un héroe orco montando a caballo. Completamos el grupo con una selección de diversas bestias, exploradores y un minotauro amenazante.

Luego de pasar tres minutos en el pueblo, nos dirigimos hacia el camino principal en las afueras. Allí encontramos un profundo bosque, y el horizonte y los límites de vista del héroe



Es juego está centrado alrededor de héroes, como este temible orco. A medida que vayan ganando experiencia y subiendo niveles, podrán aprender nuevos hechizos.


Los escenarios de WarCraft III son totalmente tridimensionales. Esto permite que el terreno tenga cambios de elevación y afecte en gran medida el desarrollo de las batallas.


Las relaciones entre las distintas razas tendrán un papel muy importante, especialmente a medida que vayan surgiendo alianzas y traiciones entre las diferentes culturas.

se volvieron especialmente evidentes. A medida que el grupo avanzaba y los exploradores investigaban, comenzamos a tener la definitiva sensación de estar frente a un RPG (ayudados en gran medida por el hecho de explorar un bosque desconocido).

Como mencionamos antes, la acción empieza cuando un explorador vuelve al galope hacia el grupo trayendo el mensaje sobre la presencia de un campamento humano pasando la siguiente colina. Anticipándonos al problema, nos dirigimos hacia el lugar. Cerca de la cima, pudimos escuchar las voces distantes de los humanos en el valle. Una áspera voz cuenta una historia sobre su enfrentamiento con un orco en una batalla; los otros se burlan de su relato. No hace falta aclarar que esto no nos causó ninguna gracia...

Nuestro grupo surge sobre la cima de la colina, y cuando divisamos el campamento humano, la música de guerra nos dice que es tiempo de comenzar. Arremetemos contra el campamento mientras los humanos (la mayor parte caballeros, más algunos otros montados) tratan de hacer frente al ataque.

El enfrentamiento se desarrolla alrededor de nuestro personaje principal. El héroe se encuentra en la retaguardia del grupo, así que la mayor parte de la batalla puede observarse como una vista panorámica enfrente de nosotros. Comenzamos a dar órdenes con el mouse mediante una sencilla interfase: cuando hacemos clic en nuestros guerreros y los dirigimos hacia los objetivos, ellos responden afirmando con el familiar "zug zug" orco. Una simple barra de daño nos permite saber en qué condición se encuentra una unidad; cuando el minotauro cae muerto, lanzamos un hechizo para resucitarlo.

Una vez que termina la batalla y salimos victoriosos, seguimos el camino hasta un templo cercano. Allí descubrimos un shaman orco que estuvo prisionero; lo liberamos y nos ayuda a orientarnos hacia nuestro próximo objetivo.

Desde el comienzo en el pueblo hasta el cierre con el discurso del shaman, la vista del jugador no se interrumpió ni una sola vez; todo fue una sola toma continua desde arriba y detrás del héroe. Los eventos preestablecidos se desarrollaron dentro del juego, al igual que la batalla en tiempo real contra los humanos. El efecto final resulta fascinante, y está realizado de un modo que ningún juego de estrategia en tiempo real podría imitar jamás. *WarCraft III* se encarga de presentar los acontecimientos desde una perspectiva fija, desarrollando la historia y los personajes, y logrando incluir también una furiosa batalla estilo RTS.

Ésa es la idea completa en que se basa el nuevo concepto RPS de Blizzard: proveer lo mejor de un RPG y de un RTS en un mismo paquete. Aunque el juego está orientado a la acción, el combate tiene lugar dentro del flujo ininterrumpido de un juego de rol. *"Nuestro objetivo* –dice O' Brien– *fue combinar la experiencia de un RPG como* Zelda *con el modo multiplayer de un RTS."*

UN CAMINO ARRIESGADO

El mayor temor de O' Brien fue trabajar en un proyecto tan diferente de su popular predecesor, que quizá los seguidores de *WarCraft* podrían desaprobar la nueva dirección de la serie. Este miedo se hizo evidente cuando él y Pardo dieron vuelta la entrevista, queriendo conocer nuestra reacción a lo que acabábamos de ver. Era como si estos experimentados y exitosos diseñadores estuvieran ansiosos por enfrentar el primer comentario proveniente del mundo exterior, y se mostraran nerviosos por la posible respuesta.


Los orcos de WarCraft III son más civilizados, pero siguen manteniendo su lado salvaje. No quisiéramos que este personaje nos sorprendiera en los bosques de Azeroth....

Fue un momento sorpresivo: querían saber si pensábamos que habían hecho lo correcto en cambiar de dirección. Así que le dimos a O' Brien (uno de los "Dioses del Juego") nuestra honesta opinión: la estrategia en tiempo real había avanzado en una única dirección y había llegado a un punto en que realmente no se podía hacer mucho más; el género se estaba estancando y era necesario algo nuevo para rejuvenecerlo, y *WarCraft III* parecía justamente lo que hacía falta. No se trató de halagos por compromiso, y sólo mencionamos esta historia porque es un ejemplo sorprendente de la forma en que hasta los mejores cerebros de la industria luchan contra los riesgos de la innovación.

Los fans que abran la caja de *WarCraft III* en los últimos meses del 2000 serán recompensados con los frutos de haber tomado esos riesgos. Blizzard fue una empresa pionera en la producción de juegos que transforman géneros, y estamos muy satisfechos de poder informar que la voluntad de la empresa por superar las expectativas no se detuvo ni aun después de haber logrado establecer una de las series más respetadas de la historia. *WarCraft III* parece decidido a probar que es mucho más que otro capítulo de la serie. No se trata simplemente de esperar la llegada de otro *WarCraft*, sino de todo un nuevo estilo de juego que podría ser tan significativo como lo fue *Diablo* para el resurgimiento de los RPG. Una cosa es segura: cualquiera sea la dirección que indique el "Team One", nosotros iremos con un entusiasta "zug zug".

Una avalancha de juegos de rol



Después de tomarse unos años de descanso, los juegos de rol han vuelto a convertirse en uno de los géneros más importantes de la PC.
Tratar de definir cuál fue el título que disparó su resurgimiento ha sido motivo de muchas polémicas que, a esta altura, no tiene demasiado sentido seguir alimentando.
Diablo fue un juego de rol más bien "light", pero probó que un RPG también podía alcanzar cifras de venta millonarias. No fue muy apreciado por los jugadores más "tradicionales", aunque sirvió para que las empresas le perdieran el miedo al género y, a partir de entonces, comenzaran a aparecer varios RPGs notables, como la serie *Fallout* o *Baldur's Gate*.
Más allá de cuánto se acerquen al ideal de los puristas, actualmente el número de RPGs en producción es mayor que nunca, y en los próximos meses se publicarán más que en los últimos cinco años.
Septerra Core, *Ultima: Ascension*, *Diablo II*, *Vampire: The Masquerade - Redemption*, *Werewolf: The Apocalypse*, *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights*, *Pool of Radiance II*, *Throne of Darkness*, *Summoner*, *Revenant*, *Nox*, *Odium*, *Wizardry 8*, *Anachronox* y *Deus Ex* son apenas algunos de los títulos que están por llegar. Pero lo más notable es que, luego de ver en funcionamiento a la mayoría en diversos puntos de su desarrollo, casi todos se ven muy prometedores.
Lo mejor es que muchos de ellos no se conformarán con repetir las viejas mecánicas de juego ni la ambientación en los mismos mundos de siempre, sino que tratarán de hacer algo realmente original. *Torment* estará basado en un mundo de AD&D muy alejado del típico Forgotten Realms, *Vampire: The Masquerade – Redemption* será protagonizado por un grupo de vampiros en distintas épocas de la historia, *Septerra Core* seguirá el espíritu de los grandes RPGs de consolas, y hasta el mismo *Diablo II* tendrá personajes más complejos y con habilidades específicas para cada una de sus clases, acercándose más a lo que esperan los "verdaderos" fans del género. Además, títulos como *Wheel of Time* o *WarCraft III* se encargarán de ir presentando el género a nuevos jugadores, quienes tal vez se animen a probar con algún RPG más "serio".
Si tomamos a *System Shock 2* como un indicio de lo que se viene, estaremos por ver los mejores y más originales juegos de rol de todos los tiempos y, realmente, no querremos perdernos ninguno. Lo único que nos resta pedir es que alguien invente los días de 40 horas...

Requerimientos de Hardware

Con cada una de nuestras revisiones, encontrarán una ficha técnica que describe las características principales del entretenimiento. Dentro de ella se detallan los requerimientos del juego y los que nosotros recomendamos. Los productos que revisamos son probados en equipos con diferentes componentes, para ofrecerles una recomendación que les permita aprovechar la experiencia de la mejor manera posible.

EL SISTEMA DE EVALUACION DE PC JUEGOS / PC GAMER

100% - 90 % CLASICO
[illegible]

89% - 80% EXCELENTE
[illegible]

79% - 70% MUY BUENO
[illegible]

69% - 60% BUENO
[illegible]

59% - 50% ACEPTABLE
[illegible]

49% - 40% REGULAR
[illegible]

39% - 0% MALO
[illegible]



HOMEWORLD

NHL 2000

ROGUE SPEAR

FIFA 2000



CATEGORIA: Deportes **DESARROLLO Y PUBLICACION:** EA Sports **EN LA ARGENTINA:** Microbyte **MÁS INFORMACION:** *www.fifa2000.com*
REQUERIMIENTOS: Pentium 166 o superior, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, placas de sonido y video compatibles con DirectX **RECOMENDAMOS:** Pentium II 350, aceleradora 3D con 16 MB (Voodoo 3 o TNT2), 64 MB de RAM **MULTIPLAYER:** módem, red o serial; hasta 4 jugadores **PRECIO:** $55

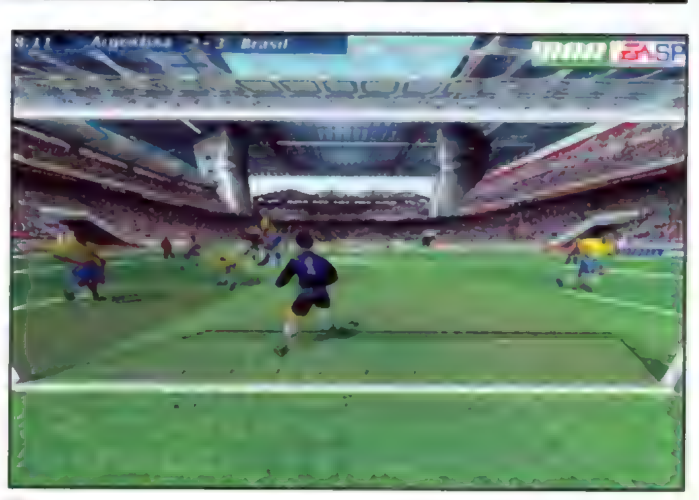
Vivimos fútbol. Soñamos fútbol. Y seguimos jugando a *FIFA*.

Antes de empezar esta nota, queremos hacer una pequeña aclaración. Si por esas casualidades de la vida todavía no jugaron a ninguna de las versiones anteriores de *FIFA*, nuestro consejo es cortito y contundente: dejen de leer y vayan a comprar *FIFA 2000* ahora mismo. En cambio, si ya conocen las virtudes de las ediciones anteriores y tienen ganas de saber si realmente la nueva versión es tan buena como parecía, lean la nota completa y vayan a comprarlo recién cuando terminen. Pero en cualquiera de los dos casos, su decisión debe ser la misma, ya que cualquier amante del fútbol y de los juegos para PC merece una experiencia tan entretenida y adictiva como la que entrega este producto.



"Pou Mou Wow Rou Mou". Este jugador se acercó a la cámara para gritar su gol, pero no pudimos entender nada de lo que estaba tratando de decir.

La propuesta de *FIFA 2000* es más que contundente: 16 ligas de todo el mundo, 45 selecciones nacionales y la novedad de 40 equipos clásicos de la historia, que llevan el total a casi 850 formaciones. Como ya sabemos, la liga argentina está ausente, pero podemos jugar con la selección actual o con alguno de los tres equipos locales que se incluyeron en la lista de clásicos: Boca Juniors '76, Independiente '72-'75 y Argentina 78 (lo lamentamos mucho por los fans riverplatenses), y como ya es costumbre, con un poco de esfuerzo es posible editar los datos y poner a nuestros jugadores y colores favoritos. Pero de cualquier manera, no crean que el mérito del juego pasa por la cantidad de equipos ni por la veracidad de las formaciones; de hecho, la selección argentina es cualquier cosa, con Bizarri en el arco y un tal Villarreal (¿el recordado Villita?) como titular. Sin embargo, lo que atrapa de *FIFA 2000* es su gran jugabilidad y su capacidad de dar diversión en estado puro, algo que no es tan fácil de encontrar en el mundo de los juegos para PC.



Esta espectacular toma desde adentro del arco es uno de los chiches nuevos que la gente de EA Sports preparó para *FIFA 2000*. Por supuesto, la cámara se sacude un poco cuando la pelota toca la red.

El engine que da vida a este título presenta los gráficos más impresionantes que se hayan visto en un juego de este estilo. Los movimientos de los jugadores son cada vez más cercanos a la realidad, y el uso de los efectos de iluminación permite que aparezcan partes del campo de juego en sombra y áreas soleadas, tal como suele ocurrir en algunos estadios. Las tan anticipadas expresiones faciales fueron incorporadas con éxito, aunque honestamente, no aportan demasiado; durante el partido casi ni se ven las caras, y cuando los jugadores se acercan a una cámara para gritar un

LA EVOLUCIÓN DE LA TV

Cuando jugamos partidos en los que intervienen los equipos clásicos, *FIFA 2000* cambia la paleta de colores para adaptarse al sistema de televisación de la época. Aquí podemos ver la diferencia entre las distintas etapas.



1950 - 1969
En un principio, los partidos se transmitían en blanco y negro, con una tonalidad tirando a sepia.



1970 - 1989
Con la llegada de la televisión en colores, la cosa cambió, pero todavía faltaba un poco más...



1990-1999
...para llegar a la calidad de las transmisiones actuales, con mucho más brillo y colores más vivos.

gol, sólo parecen estar diciendo algo así como "mou pou mou bou wow". Tal vez en un futuro lleguen a modular palabras reales, pero la verdad es que mucho no nos importa. Claro que tanto despliegue gráfico tiene su precio, y *FIFA 2000* sólo muestra todo su atractivo cuando se lo corre en una máquina equipada con un buen procesador y una placa de video de última generación (Voodoo 3 o TNT2). Se puede jugar aceptablemente en una PC con Voodoo 2, pero la diferencia de rendimiento y fluidez es bastante apreciable. La inteligencia artificial recibió algunos retoques, pero no lo suficientemente profundos como para cambiar la forma de jugar que exhibían los oponentes controlados por la PC en *FIFA 99*. El arquero sigue cometiendo algunas torpezas sólo dignas de Germán Burgos, pero en líneas generales, ataja bastante bien. Los compañeros de nuestro equipo están un poco más metidos en el partido, y resulta gratificante ver cómo corren a buscar una pelota cuando la pierde el jugador que estamos manejando, tal como sucede en la realidad. La cantidad de jugadas especiales que son capaces de hacer los futbolistas parece haberse reducido, tal vez para simplificar el sistema de control, pero las piruetas tradicionales están presentes una vez más. Resulta especialmente acertada la inclusión de una tecla para proteger la pelota, que sumada a la capacidad de los jugadores para defenderse de sus marcadores usando los brazos, hacen que ya no sea tan frecuente perder el control del balón con facilidad. Sin embargo, los futbolistas contrarios siguen siendo tan tenaces como siempre, y en el nivel de dificultad más alto, deberemos acostumbrarnos a tocar y tocar para llegar al gol.

Todo lo que les contamos hasta el momento suena muy bien, pero aunque *FIFA 2000* está muy cerca de la perfección, presenta una falla muy importante en un área específica: el manejo de la táctica y la formación del equipo son bastante flojos. Si bien las ediciones anteriores de *FIFA* no se destacaban por su fortaleza en este punto, teníamos un cierto margen de control que nos permitía, por ejemplo, plantar a nuestro equipo con cinco delanteros o con wines bien abiertos, si así lo deseábamos. En esta oportunidad, sólo podemos elegir entre una cantidad predefinida de esquemas (con pequeñas variaciones), pero no tenemos la posibilidad de mover a nuestros jugadores de la ubicación que les asigna el programa. Y con respecto a la formación del equipo, resulta increíble que no podamos ver en qué posición de la cancha se ubica un jugador cuando determinamos nuestro once inicial, sin mencionar que tampoco es posible ver todas las estadísticas de cada futbolista en una sola pantalla para decidir quién es el mejor en cada puesto. Tal vez éstos sean detalles menores para la mayoría de los jugadores, pero los amantes de la táctica y los experimentados usuarios de *FIFA 99* lamentarán la pérdida del control sobre estas áreas. El otro punto bajo del juego es la ausencia de una pantalla para configurar los controles de teclado, y ya sería hora de que la gente de EA Sports se decidiera a incluirla.

De cualquier manera, estos aspectos negativos están totalmente compensados por la gran calidad que exhibe *FIFA 2000* en prácticamente todos sus costados. Los *replays* son excelentes, con cámaras que cambian para mostrar las definiciones de la mejor manera posible, y la música y los relatos son tan buenos como de costumbre. Si tienen por delante un verano con mucho tiempo libre, *FIFA 2000* es la mejor noticia que podían escuchar. EA Sports lo logró una vez más: un juego rápido, realista, adictivo y sumamente entretenido, que mejora un poco con el paso de los años. Cada vez que probamos una nueva versión, nos preguntamos con qué nos sorprenderán en la que viene, pero mientras tanto, seguimos jugando y jugando, con la certeza de que, por el momento, esto es lo mejor que hay.

Gabriel Pleszowski

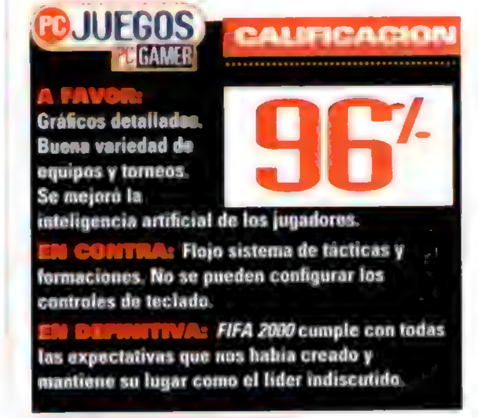


Los diminutos espectadores que se ven en las tribunas son animados, aunque todos lucen iguales y se mueven de la misma manera. Todos ellos tuvieron la suerte de ver en vivo cómo el Bati dejó tirado al arquero para convertir un gol.



Cuando disponemos de un saque lateral o un tiro libre, podemos elegir a qué jugador pasársela con sólo pulsar la tecla adecuada. Ésta es una de las innovaciones que presenta *FIFA 2000*.


No se confundan: *FIFA 2000* no incluye la liga argentina. Sin embargo, sólo nos llevó un ratito transformar al Spartak de Moscú en el glorioso Boca Juniors, y a los pocos minutos, Palermo ya estaba haciendo de las suyas.



A FAVOR: Gráficos detallados. Buena variedad de equipos y torneos. Se mejoró la inteligencia artificial de los jugadores.
EN CONTRA: Flojo sistema de tácticas y formaciones. No se pueden configurar los controles de teclado.
EN DEFINITIVA: *FIFA 2000* cumple con todas las expectativas que nos había creado y mantiene su lugar como el líder indiscutido.

Tom Clancy's Rainbow Six:

CATEGORIA: Acción / Estrategia DESARROLLO Y PUBLICACION: Red Storm Entertainment EN LA ARGENTINA: Importado MAS INFORMACION: www.redstorm.com REQUERIMIENTOS: Pentium 266, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de video de 4 MB RECOMENDAMOS: Pentium II 400, 128 MB RAM, aceleradora 3D de 16 MB MULTIPLAYER: red e Internet; hasta 16 jugadores PRECIO: $69 (IU Software)

Nuestro grupo antiterrorista favorito regresa en una segunda parte excepcional.

El año pasado, la aparición de *Tom Clancy's Rainbow Six* aniquiló todas las convenciones sobre la acción en primera persona, probando que se puede hacer un gran juego de acción sin recurrir a armas fantasiosas o a criaturas de otra dimensión. La clave de su éxito estuvo en ir completamente contra la corriente, ya que representaba armas verdaderas y estrategias antiterroristas con un realismo sin precedentes, y su filosofía "un tiro, una muerte" sirvió como base para uno de los mejores títulos de acción de todos los tiempos. *Rogue Spear* se construyó sobre la base de *Rainbow Six* en un tiempo relativamente corto, y bien podríamos haber pensado que sería poco más que un pack de misiones independientes diseñado para hacer dinero fácil. Pero luego de horas (y más horas...) de juego, nos quedó muy claro que, a pesar de un par de bugs molestos, *Rogue Spear* es una tremenda evolución con respecto a su antecesor.

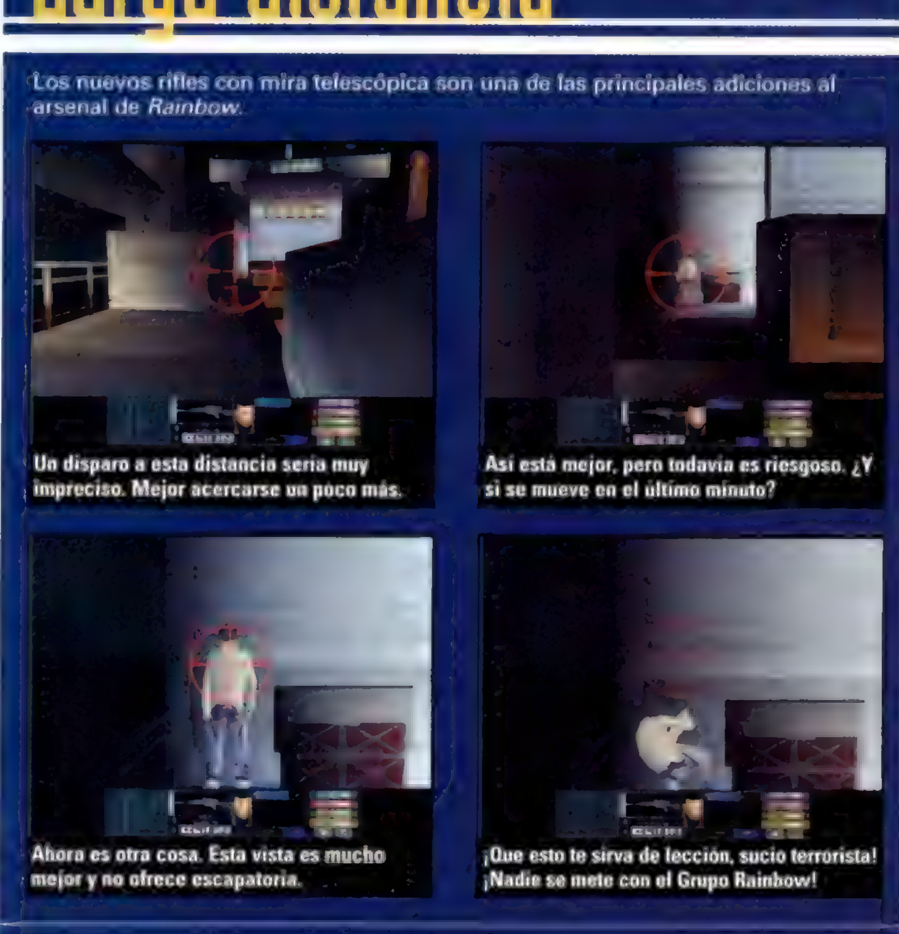
La acción comienza donde terminaba el argumento anterior, con el equipo Rainbow rescatando a un grupo de rehenes en el Museo Metropolitano de Arte en Nueva York y liberando un Boeing 747 secuestrado en el aeropuerto de Bruselas. En un principio, estas situaciones parecen no tener relación entre sí, pero pronto Rainbow descubre que estos acontecimientos forman parte de un plan mayor diseñado por dos diabólicos terroristas. La historia se desarrolla en un ambiente de tensión constante y se centra en el robo de un arma cuyo nombre clave es "*rogue spear*", es decir, una bomba nuclear. Por supuesto, la tarea del grupo Rainbow será neutralizar la situación y, una vez más, salvar al mundo.

Al igual que en *Rainbow Six*, gran parte de la acción ocurre antes de comenzar la misión. Por medio de profundos informes de inteligencia se presenta a cada miembro del equipo, se proveen perfiles de los líderes terroristas y otros personajes significativos, y se detallan todos los aspectos del trabajo en cuestión. De ahí se pasa a la fase de planeamiento, desde donde se selecciona a los integrantes del grupo y su equipamiento, y se elabora un plan de ataque.

La planificación es una tarea complicada, pero Red Storm logró crear una interfase intuitiva y fácil de usar, y hasta fue capaz de mejorarla. Todo resulta muy sencillo, y ninguna función está a más de un par de teclas de distancia. El plano del área de la misión permite asignar órdenes a los cuatro subgrupos posibles e indicar a cada uno cómo comportarse en los distintos puntos de su recorrido. Estas instrucciones sirven para determinar la actitud y la velocidad de movimiento de los equipos, y posibilitan que los desplazamientos del grupo se adapten con bastante exactitud a los requerimientos de la situación. En *Rogue Spear* se agregó una nueva serie de órdenes que los miembros de Rainbow pueden cumplir al llegar a determinados puntos de su recorrido,

Los niveles árticos son excepcionales, y las huellas sobre la nieve pueden ser un factor importante en el desarrollo de una misión.





Los nuevos rifles con mira telescópica son una de las principales adiciones al arsenal de *Rainbow*.

Un disparo a esta distancia sería muy impreciso. Mejor acercarse un poco más.

Así está mejor, pero todavía es riesgoso. ¿Y si se mueve en el último minuto?

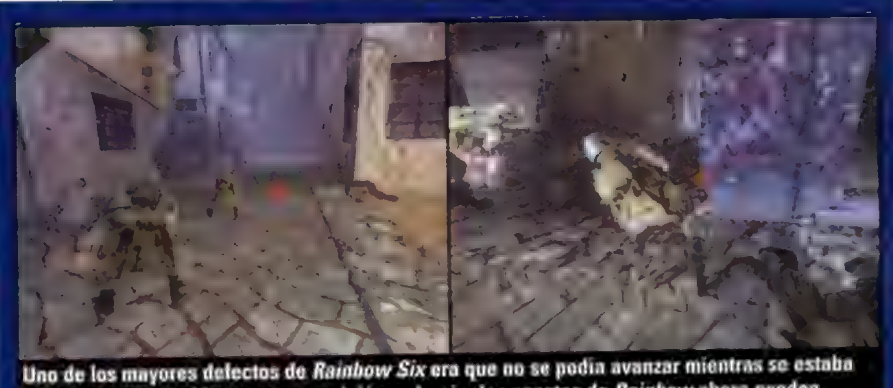
Ahora es otra cosa. Esta vista es mucho mejor y no ofrece escapatoria.

¡Que esto te sirva de lección, sucio terrorista! ¡Nadie se mete con el Grupo Rainbow!

Rogue Spear



Agacharse y asomarse



Uno de los mayores defectos de *Rainbow Six* era que no se podía avanzar mientras se estaba agachado. Este problema ya se corrigió y, además, los agentes de *Rainbow* ahora pueden asomarse en las esquinas.

como usar su mira telescópica para eliminar un blanco específico (esperando la confirmación en el momento), defenderse o cubrir una cierta área. Para ser sinceros, en muchos casos resulta innecesario hacer una planificación tan meticulosa, pero uno de los mejores elementos del juego es implementar variantes estratégicas y ver cómo se desarrollan en la práctica.

Una vez dentro de la fase de acción, es fácil darse cuenta de que la inteligencia artificial terrorista se mejoró notablemente con respecto a la de *Rainbow Six*. En *Rogue Spear* es posible tener rutas de patrulla asignadas, huir de las granadas, advertir a los camaradas sobre el peligro y acercarse a investigar el origen de sonidos sospechosos. El único problema que aún presenta la IA es que los terroristas no parecen notar los cadáveres de sus compañeros. Esto ayuda a arruinar un poco el realismo, pero no es peor de lo que la mayoría de los juegos puede ofrecer.

Lamentablemente, muchas de las mejoras de la IA no fueron aplicadas a los miembros de Rainbow. Cuando se tiene un buen plan de ataque, casi no es necesario tomar el control en ningún momento, y uno puede poner el mapa en pantalla, dar órdenes y disfrutar el desarrollo de la acción. Pero hay casos en que los equipos se traban cuando tienen que subir una escalera o cruzar ciertas puertas, o no reaccionan correctamente ante las situaciones de peligro. Parte del problema está en que las órdenes se toman en forma demasiado estricta, y aunque eso no tiene nada de malo en sí mismo, es ridículo ver que un equipo antiterrorista altamente entrenado se queda de lo más tranquilo ante los disparos enemigos.

Las misiones consisten en rescatar rehenes, realizar infiltraciones (ingresar en un edificio sin ser detectado para plantar una cámara o micrófono) o, simplemente, "neutralizar" al enemigo. El diseño de niveles es excepcional, y se destacan especialmente los escenarios reales, como un barco petrolero, un museo o un Boeing 747 (ver recuadro Terror en el 747). Aun cuando todo parezca haberse planeado a la perfección, muchas veces pueden surgir imprevistos que hacen que las misiones terminen muy mal, y pocos juegos ofrecen situaciones más interesantes que tener que cumplir una de ellas con la mitad del equipo herido o muerto. *Rogue Spear* castiga los errores con la máxima severidad, y cada paso debe tomarse con gran cuidado.

A todo esto se suma la inclusión de nuevas armas (Enfield L85A1, HK MP-10, M-4 y M-14, entre otras) que permiten integrar grupos realmente diversos y muy bien preparados para enfrentar distintas situaciones. Una de las formas más realistas de tratar con los terroristas de *Rainbow Six* era usar el rifle con mira telescópica, y en *Rogue Spear* se agregaron varios modelos nuevos con distintos niveles de zoom. También pueden seleccionarse varios tipos de municiones según los enemigos que se espere encontrar.

El modo multiplayer está mejor que nunca, y se incorporaron nuevos dispositivos para engañar al enemigo, más otros modos de juego que nos mantendrán ocupados por un largo

El diseño de los niveles representa todos los escenarios en forma ultrarrealista.



Cuando hay una buena planificación, ningún terrorista puede superar la capacidad del grupo Rainbow.

Terror en el 747

Una de las mejores misiones de *Rogue Spear* lleva al grupo Rainbow a liberar un Boeing 747 secuestrado. Este es un resumen de lo que pueden encontrar

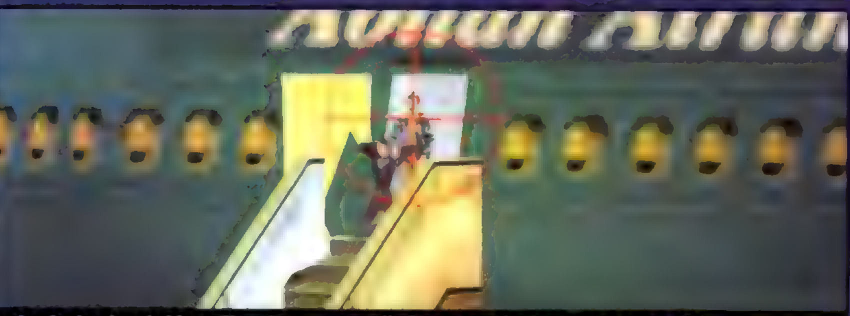
Aproximación



Para evitar ser detectado por el enemigo, el equipo principal de ataque se acerca al 747 escondiéndose detrás de un camión de combustible...



...mientras los francotiradores toman posición en un terreno que les ofrece un buen panorama del avión...



...desde donde, rápida y silenciosamente, eliminan a cualquier terrorista visible.

Ingreso

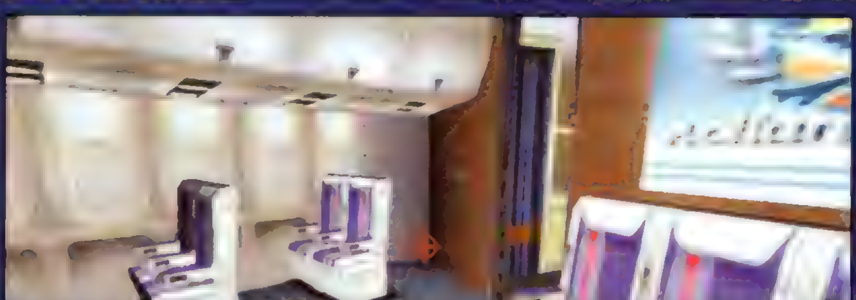


Una vez que llega al avión, el grupo ingresa por la puerta del compartimiento de equipaje.



Hay guardias por todas partes, así que es necesario ser doblemente cuidadoso. Si un terrorista da la alarma, la misión fracasará.

Dentro del avión



No queremos revelar demasiados detalles, así que esto es todo lo que vamos a mostrar del interior del avión. Obviamente, esta misión no será sencilla. Buena suerte, soldado.

tiempo. En las nuevas variantes, los terroristas se ubican en posiciones al azar y puede jugarse en modo individual o por equipos (muy recomendable cuando quieran acción pura sin nada de planificación). El juego multiplayer también tiene un par de bugs bastante molestos: a veces no se carga el nivel de dificultad correcto, y de vez en cuando algún terrorista parece inmune a las balas.

Los nuevos gráficos representan un gran avance sobre los anteriores y, aunque no están realmente a la altura de los engines 3D más modernos, son de gran calidad. Los efectos climáticos están muy bien realizados, y en los niveles invernales es posible ver el aliento de los personajes en el aire o rastrear a un enemigo siguiendo sus huellas en la nieve. En general, el nivel de detalle de los escenarios es realmente increíble, y resulta muy difícil no quedarse impresionado la primera vez que se sube al escenario del teatro o se entra en la iglesia en ruinas de Kosovo (en especial corriendo a 1024x768 o más).

Entre otras mejoras gráficas, se incluyen explosiones más realistas (con humo que obstruye la visión durante unos minutos) y modelos 3D para todos los personajes con un mayor número de animaciones, principalmente para sus muertes. Claro que, a la larga, todas las animaciones comienzan a repetirse, y muchas veces las de muerte son tan largas, que terminan resultando cómicas (¡mueran de una vez!).

Aun con todas sus virtudes, *Rogue Spear* también tiene sus problemas. En primer lugar, los requerimientos de hardware son bastante altos, y si tienen menos de 128 MB de memoria, se encontrarán con algunas pausas durante las misiones (incluso corriendo en un Pentium III). Además, esta versión sigue presentando los mismos problemas de *clipping* que sufría *Rainbow Six*, y no es muy raro ver partes de los terroristas atravesando paredes o puertas.

Más allá de las quejas, *Rogue Spear* consolida la posición de Red Storm como líder de los simuladores de acción táctica. Es uno de los juegos en primera persona más atrapantes que hayamos visto, y, formen parte o no del escuadrón de veteranos de *Rainbow Six*, merece estar en una de las más altas posiciones de sus listas de compras.

Adrián Del Rossi



CALIFICACION



A FAVOR: Excelente combate táctico. Nuevos movimientos y armas. Gráficos mejorados.

EN CONTRA: Algunos bugs. Altos requerimientos de hardware.

EN DEFINITIVA: Red Storm probó que *Rainbow Six* no fue casualidad. *Rogue Spear* es el mejor juego de combate táctico que se haya visto.

Prince of Persia 3D

CATEGORÍA: Acción/Aventura **DESARROLLO:** Red Orb **PUBLICACIÓN:** Mindscape **EN LA ARGENTINA:** Edusoft **MAS INFORMACION:** *www.mindscape.com*
REQUERIMIENTOS: Pentium 233, 64 MB RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4X, aceleradora 3D de 8 MB, placa de sonido compatible con DirectX 6
RECOMENDAMOS: Pentium 300 **MULTIPLAYER:** un solo jugador **PRECIO:** $55

Uno de los héroes más acrobáticos de la PC vuelve completamente en 3D, pero con el paso de los años, fue perdiendo su brillo característico.

Los jugadores que hace diez años contemplaron por primera vez el *Prince of Persia* original quedaron asombrados. La historia no era exactamente novedosa, y las acciones como correr, saltar y trepar se habían visto muchas veces, pero la animación y los gráficos eran tan realistas, que cualquier juego anterior ya no importaba. *Prince of Persia* fue el primer indicio de animación verdadera que pudo verse en las computadoras de esa época y demostró que la PC era una plataforma legítima para un arcade de primer nivel.

Una secuela en 1993 sumó gráficos SVGA y fondos que creaban una perspectiva seudo3D, pero la acción seguía siendo básicamente en dos dimensiones. Ahora el Príncipe se introduce por primera vez en un verdadero mundo 3D, pero aunque la acción, la historia y los puzzles no tienen nada de malo, esta versión no llega a desplegar el encanto del original. Parte de la razón es que, durante los últimos años, hemos visto una serie de buenos títulos que giraban alrededor del mismo tipo de acrobacias que se presentan en éste, pero también las fallas técnicas hacen que *Prince of Persia 3D* no alcance el nivel que hubiera podido.



En un principio, la vista usada para el combate es decepcionante, pero probablemente sea la mejor solución para este estilo de lucha.

La historia está llena de elementos de Las Mil y Una Noches: el Sultán fue engañado y ha prometido la mano de su hija en matrimonio al hijo de su Visir, que, por alguna razón misteriosa, es un hombre-tigre al estilo Kilrathi. Como la Princesa ya está casada con nuestro héroe, el Visir lo culpa de asesinato y lo lanza a un calabozo. Al igual que en los dos juegos anteriores, deberá encontrar una salida de la celda, salvar a la Princesa y matar al gato con botas... o asistir a la dolorosa muerte de su amada.

El título será *Prince of Persia*, pero su protagonista luce más como un samurai cuando esgrime su espada, decapitando enemigos y atravesándolos con diversos movimientos que serían el orgullo de cualquier guerrero. También puede usar lanzas, y un arco y flecha (crucial para resolver ciertos puzzles). No hay sangre, y el combate es rudimentario, pero a pesar de su sencillez, resulta sorprendentemente entretenido, mucho mejor que las secuencias de lucha de las primeras dos versiones.

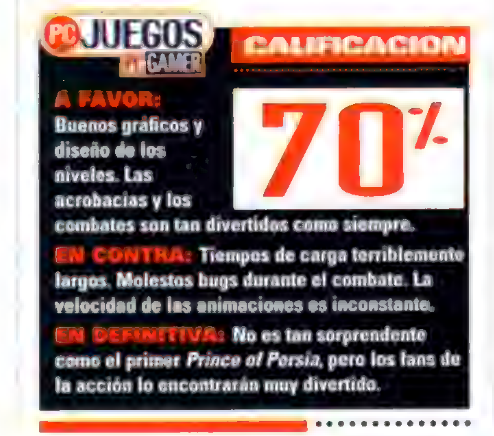
POP3D nos traslada hacia otros escenarios usando una perspectiva al estilo *Tomb Raider*: un dirigible, montañas nevadas y un par de templos realmente extraños. El diseño de los niveles es excelente y, probablemente, el elemento más sólido de todo el juego, porque es aquí donde se obtienen los mayores beneficios del cambio a 3D. Además de lidiar con las trampas usuales, también es preciso dominar nuevas técnicas, como nadar y balancearse en cuerdas. Sin embargo, el énfasis todavía está puesto en el clásico trío correr-saltar-trepar, algo que de a ratos lo vuelve realmente frustrante.

Es divertido usar cuerdas para ir de un lado a otro, pero se necesitan varios intentos para dominar la técnica.

El tiempo de carga es extremadamente largo: en un Celeron 450 MHz con 128 MB de RAM, toma alrededor de dos minutos comenzar el juego (sin embargo, la carga dentro de un mismo nivel es un proceso casi instantáneo). El Príncipe nunca fue muy rápido, pero la constante caída de velocidad en las animaciones de sus movimientos lo hacen ver como si se estuviese desplazando bajo el agua. Además, un bug en el sistema de combate suele hacerle guardar su arma cuando realiza otro movimiento (subir escalones o saltar desde una cornisa). Si a esto le sumamos varias salidas al escritorio sin motivo, es fácil sentir que el entusiasmo inicial se desvanece.

Aun tomados en conjunto, estos defectos no son fatales, pero mantienen a *Prince of Persia 3D* lejos de llegar a ser un gran juego. Así y todo, los fans de la acción no van a quedar defraudados, siempre y cuando no esperen que esta aventura cause el mismo tipo de revolución que el juego original.

Florencia Dortignac



PC JUEGOS GAMER — CALIFICACION

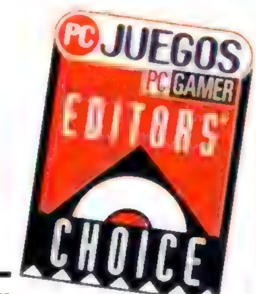
70%

A FAVOR: Buenos gráficos y diseño de los niveles. Las acrobacias y los combates son tan divertidos como siempre.

EN CONTRA: Tiempos de carga terriblemente largos. Molestos bugs durante el combate. La velocidad de las animaciones es inconstante.

EN DEFINITIVA: No es tan sorprendente como el primer *Prince of Persia*, pero los fans de la acción lo encontrarán muy divertido.

Flight Unlimited III



CATEGORIA: Simulador de vuelo DESARROLLO: Looking Glass Studios PUBLICACION: Electronic Arts EN LA ARGENTINA: Microbyte
MAS INFORMACION: *www.lglass.com* REQUERIMIENTOS: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjetas de video y sonido compatibles con DirectX 6 RECOMENDAMOS: Pentium 400, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 16 MB, joystick MULTIPLAYER: un solo jugador PRECIO: $55

Flight Unlimited III es el simulador de vuelo que podría hacer caer en picada a los líderes del género.

Cuando surgió *Flight Unlimited*, su fantástico nivel de detalle gráfico dejó muy atrás a *Flight Simulator*, que entonces era el líder indiscutido de los simuladores de vuelo civiles. Una parte del público fue convencido con este argumento, en tanto que otros se sintieron atraídos por su muy buen modelo físico. *Flight Unlimited II* definió aún más el panorama concentrándose en un solo escenario ultra-detallado, lo cual resultó un nuevo acierto que aumentó su popularidad. Esta tercera versión no representa un avance decisivo con respecto a la entrega anterior, pero continúa la tradición, presentando mayor contenido en forma más minuciosa.

Hagamos una comparación entre *FUIII* y sus competidores. *FS2000* tiene su fuerte en los vuelos de largo alcance, de punta a punta de un país o transcontinentales. *Fly!* cuenta con la mejor representación de los instrumentos y las cabinas. Por su parte, *FUIII* tiene mucho para lucirse, desde el complejo modelaje físico de cada avión, hasta su clima realista y sus impresionantes gráficos.

A la hora de diseñar el primer *Flight Unlimited*, Looking Glass seguramente se concentró en tratar de presentar algo diferente de lo que había en el mercado. Esto los llevó a desarrollar gráficos acelerados en una época en que éste era un tema relativamente nuevo, y también fue la causa de que, en su segunda edición, se focalizaran en modelar con minuciosidad una única área, la Bahía de San Francisco. Esta tarea minimalista, si bien no logró arrebatarle a Microsoft su posición de líder, ayudó a que la serie ganara un merecido prestigio entre los fanáticos de los simuladores de vuelo.

En esta nueva entrega, la zona representada es la costa noroeste de los Estados Unidos (Seattle y sus alrededores). Los gráficos de la edición anterior ya eran tan superiores al resto, que resultaba difícil incluir muchas mejoras en este aspecto, pero los más observadores notarán algunas sorpresas interesantes. Un gran acierto ha sido permitir que quienes tengan *FUII* puedan unir ambos escenarios para lograr un vuelo continuo a través de toda la costa. Aquellos jugadores que se impresionen con las bases de datos gigantes se decepcionarán al ver que *FUIII* sólo incluye 60 aeropuertos, pero cada uno está modelado con gran precisión y, a diferencia de *Flight Sim* o *Fly!*, todos tienen sus propios edificios 3D y la superficie que los rodea es 100% real.

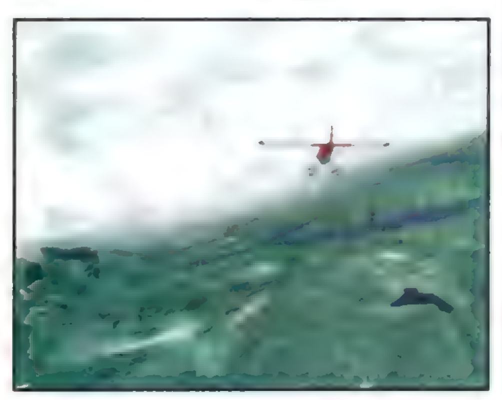
La calidad del terreno y sus objetos es fenomenal, y la representación del clima es la más auténtica que jamás se haya visto, tanto en su aspecto físico como visual. Las lluvias, tormentas, relámpagos, nieve y todo tipo de fenómenos pueden apreciarse con completa claridad, y, mejor aún, afectan notablemente el desempeño de cada avión. Es posible programar todos estos aspectos mediante un editor en el que se modifican los parámetros que definen las condiciones meteorológicas (estación, fase de la luna, etc.), para generar frentes climáticos dinámicos que luego se enfrentarán desde la cabina. El excelente soporte para *force-feedback* determina que lo que se ve a través del parabrisas corresponda exactamente a lo que se siente en los controles.



Seattle comienza a divisarse a la distancia. Las ciudades de *Flight Unlimited III* aparecen gradualmente y presentan un nivel de detalle fenomenal.



El escenario se destaca por sus fantásticas texturas y se ve perfecto tanto estando a 10.000 pies como a nivel del suelo.



Un hidroavión se aproxima a un frente de tormenta. Es posible generar cualquier tipo de clima instantáneamente.

El menú principal provee opciones de vuelo instantáneo, en las que puede elegirse un lugar y una altura determinados para empezar, o una serie de escenarios prediseñados que plantean desafíos específicos. Además de las situaciones clásicas, los argumentos también incluyen temas imaginativos (como participar de una expedición en busca de Pie Grande) y hasta tienen sus propios relatos. Un elemento que se perfeccionó ampliamente es el entrenamiento. Las lecciones de vuelo están explicadas por un instructor, quien pilotea a modo de ejemplo para luego entregarle el control al alumno. Para quienes recién se inician en el tema, este entrenamiento resulta una herramienta de aprendizaje sin igual.

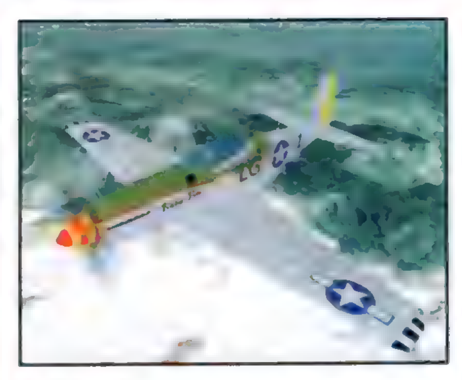
Flight Unlimited III incluye diez aviones: Beechjet 400A, Mooney TLS Bravo, Lake Turbo Renegade 270 Seaplane, Stemme S10 VT Turbo Chrysalis, Piper Arrow, Trainer 172 (Cessna), Muskrat Seaplane, Windhawk, P-51D Mustang y Fokker DR 1 (Triplano), este último pintado de un apropiado rojo brillante. Esta selección provee una buena variedad, y todos tienen su propio modelo de vuelo. Usando el máximo nivel de realismo, cada tipo de avión se comporta como debe, y, además del clima, sus desempeños se ven afectados por cambios de temperatura, variaciones de altitud, turbulencias y casi cualquier cosa que se les pueda ocurrir. Si buscan obtener una perfecta *sensación* de volar, éste es el mejor simulador que encontrarán.

Las cabinas son diferentes entre sí y bastante completas, e incluyen paneles de control interactivos, cuyo instrumental cuenta con todo lo necesario aunque no se compara con el GPS que se incorpora en *Fly!* Hay suficientes vistas como para satisfacer a cualquier jugador, incluyendo una cabina virtual. Las comunicaciones radiales también son menos numerosas que las de *Fly!*, pero el mayor tráfico aéreo igualmente les da a los entornos un aspecto mucho más activo e interesante.

Una novedad impresionante es la inclusión de FLED, un sistema que resulta un completo editor del mundo.



Tiembla el Barón Rojo... Su avión está en nuestras manos y corre un serio peligro. El Fokker Triplano es uno de los diez aviones incluidos en *FUIII*.



Es cruel que nos permitan volar un Mustang y no nos den armas, especialmente teniendo una reproducción tan precisa de las oficinas de Microsoft...



Vistas de Seattle

Podemos sobrevolar la casa de Bill Gates...

... o las oficinas de Microsoft ...

... o chocar con la Aguja del Espacio...

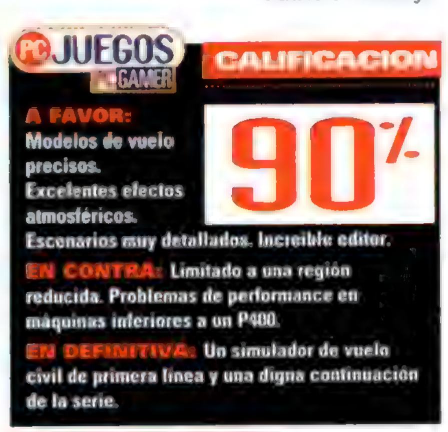
... o sobrevolar el Monte Ranier ...

... y perdernos en los valles de Olympic Park.

Por medio de una interfase gráfica, pueden ubicarse objetos tridimensionales de todo tipo, y hasta es posible designar elementos móviles y crear aeropuertos nuevos de la nada. FLED permite modificar cualquier aspecto en cualquier punto del mapa, y los más osados hasta podrán importar sus propias texturas.

La indiscutible belleza de los escenarios, la cantidad de aviones, el clima, las opciones de vuelo, el excelente modelaje físico y el curso de entrenamiento hacen de *Flight Unlimited III* la prioridad número uno para cualquier entusiasta de la simulación. No abarcará tanto como su competencia, pero tiene mucho más detalle que cualquiera.

Patricio Villarejo



PC JUEGOS GAMER — CALIFICACION

90%

A FAVOR: Modelos de vuelo precisos. Excelentes efectos atmosféricos. Escenarios muy detallados. Increíble editor.

EN CONTRA: Limitado a una región reducida. Problemas de performance en máquinas inferiores a un P400.

EN DEFINITIVA: Un simulador de vuelo civil de primera línea y una digna continuación de la serie.

Saga: La Furia de los Vikingos

CATEGORÍA: Estrategia **DESARROLLO:** Cryo Interactive **PUBLICACIÓN:** Friendware **EN LA ARGENTINA:** Centro Mail **MAS INFORMACION:** *www.cryo-interactive.com* **REQUERIMIENTOS:** Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, Windows 95/98, placa de video SVGA y placa de sonido compatible con DirectX 6 **RECOMENDAMOS:** Pentium 233 **MULTIPLAYER:** cable serie, módem, red e Internet; hasta 8 jugadores **PRECIO:** $55

¿Qué haremos esta noche, Cerebro? Lo mismo que las otras noches... tratar de dominar a todos los clanes del mundo.

Seguramente los vikingos son los personajes más famosos que alguna vez hayan salido de la península escandinava (sin contar a Roxette y otros "artistas" igualmente valiosos...). Estos piratas y guerreros son tan famosos por sus embarcaciones como por su mitología, y tienen un gran potencial para protagonizar un buen juego de estrategia en tiempo real. En *Saga* no sólo participan vikingos, sino también varias criaturas de la mitología escandinava y de otros diversos orígenes, que por algún motivo, parecen estar contra ellos. Es difícil encontrar una justificación razonable para la participación de centauros, elfos, valkirias y gigantes en un mismo entorno, pero aparentemente, todo vale en nombre de la diversidad.

Aunque este panorama resulte muy atractivo, desde el comienzo queda claro que posiblemente *Saga* no tenga mucho más para ofrecer. Luego de la presentación, se accede a un menú bastante precario en el que hay que seleccionar una misión de entre una lista de archivos (¡!). Gracias, pero para este tipo de actividad nos basta y sobra con el explorador de Windows...



En esta época del año, nuestras actividades agropecuarias se ven limitadas, por lo que debemos establecer un plan de explotación para aprovechar los recursos al máximo.

Ya se sabe que éste no es un buen comienzo, pero si deciden seguir adelante, pueden elegir entre varias misiones tutoriales para familiarizarse con el manejo de los clanes (aunque sólo se refieren a los vikingos). El resto de las opciones son una serie de conflictos independientes que comienzan y terminan en el mismo mapa, y que no guardan ninguna relación entre sí. Esto quizás sirva para presentar objetivos y personajes diferentes en cada escenario, pero de ningún modo reemplaza la presencia de una verdadera campaña que lleve adelante una historia integral.

Los objetivos de las misiones informan que debemos ir en busca de tesoros, defender el territorio, etc. En cualquier caso, el mensaje final es siempre el mismo: "debes someter o destruir a todos los clanes del mundo", una idea que, en cierta forma, nos recuerda a los maquiavélicos planes de Cerebro para conquistar el mundo y que puede llegar a ser realmente graciosa (al menos para quienes conozcan la serie...). En algunas misiones, la situación varía, como cuando controlamos a una valkiria que debe deshacer el hechizo que mantiene adormecida a toda una ciudad, o recuperar las vacas que perdimos (un dato curioso es que estos animales sólo necesitan un establo y un poco de pasto para reproducirse).

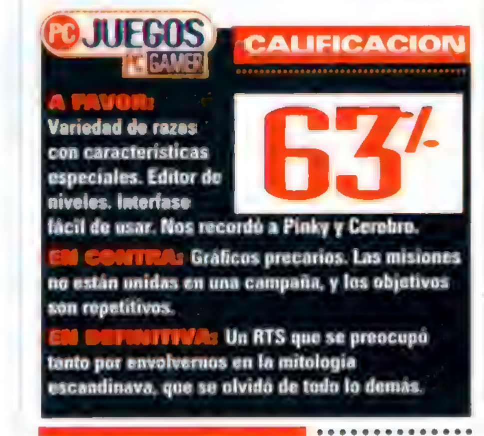
Los grandes mares ocultan todo tipo de peligros. Es recomendable eliminar las amenazas antes de embarcar.

Saga presenta varias razas, cada una con características especiales. Este aspecto se nota principalmente en el tipo de construcciones que realizan y en las habilidades para explotar un recurso en particular. Durante las misiones, es más conveniente dominar a algunos clanes en lugar de eliminarlos, porque pueden ayudarnos a conseguir nuestros objetivos. Es importante saber aprovechar los recursos según las estaciones: durante el verano, ponemos énfasis en la recolección de frutas y en los cultivos, mientras que en el invierno podemos talar árboles o cazar. Igualmente, como última opción, es posible comprar lo necesario, siempre que se tenga suficiente dinero.

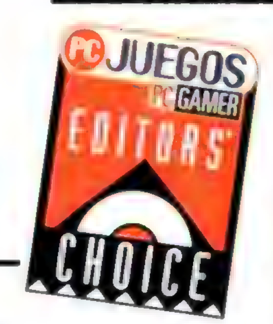
A pesar de que los gráficos son simples, *Saga* presenta una notable variedad de personajes, construcciones y recursos. Las animaciones están bien realizadas, y es interesante ver a los integrantes de nuestro clan trabajar, cultivar o prepararse para la batalla. La interfase es simple de utilizar y todas las opciones son fácilmente accesibles. También puede accederse a una enciclopedia de dudoso origen (o valor), o crear niveles propios mediante un completo editor. El sonido es decente, pero lo que más llama la atención es la música, que con el tiempo llega a ser realmente pegadiza, a pesar de no tener relación con lo que sucede en pantalla.

Saga presenta puntos a favor, y un universo atractivo hasta para quienes no tienen ningún interés en la mitología. Puede llegar a resultar interesante jugar un par de misiones sueltas de vez en cuando, pero no alcanza a brindar lo suficiente para hacernos olvidar nuestras obligaciones y mantenernos despiertos toda la noche.

Florencia Dortignac



Homeworld



CATEGORIA: Estrategia DESARROLLO: Relic PUBLICACION: Sierra EN LA ARGENTINA: Importado MAS INFORMACION: *www.sierrastudios.com/games/homeworld/* REQUERIMIENTOS: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4X RECOMENDAMOS: Pentium 350, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 12 MB MULTIPLAYER: cable serie, módem, red e Internet; hasta 8 jugadores PRECIO: $69

Relic entra en escena con un RTS que sorprende en más de un sentido.

Dentro de un año, sabremos si *Homeworld* tiene el mismo efecto que *Civilization* y *Dune II* sobre el futuro de los juegos de estrategia, pero una cosa ya es segura: está recorriendo territorios inexplorados. Uno de los mayores obstáculos para el género ha sido quebrar la barrera bidimensional. ¿Cómo podríamos aprender a pensar y comandar en tres dimensiones? Con *Homeworld*, Relic nos da la respuesta.

El éxito de este título va más allá de trasladar el combate a una perspectiva 3D. Los ingredientes esenciales (*engine* gráfico, mecánica de control, argumento, estructura de las misiones y desarrollo de la historia) son tan fluidos y están tan integrados, que conforman una experiencia mucho mayor que la suma de sus partes.

Desde el principio, se establece un tono dramático y sombrío absolutamente cautivador. Las majestuosas imágenes de apertura nos envuelven en una narrativa cinematográfica integrada con el juego, de modo que es difícil establecer la diferencia. La historia comienza con una raza llamada Kharakid y el descubrimiento de una antigua nave que muestra el camino hacia la tierra de sus ancestros. Las sorpresas del guión se plantean dentro del mismo tutorial, y es suficiente decir que nuestros amigos tendrán muchos contratiempos y sobresaltos durante el camino. Puede jugarse como cualquiera de las dos razas, Taiidan o Kushan, y, aunque básicamente las misiones son las mismas, cada una se diferencia por sus naves y su estilo visual.

El viaje está centrado alrededor de la nave madre, que, utilizando los recursos que recolecta de los asteroides, funciona como transportadora, reparadora y constructora de unidades. La investigación mejora las naves disponibles y permite construir nuevos modelos. Las unidades existen en un espacio tridimensional, lo que significa que se pueden mover a cualquier lugar. Tomar el control requiere un corto período de adaptación, pero a través de una combinación de teclado y mouse, es posible aprender a manejarse en la tercera dimensión. Al agrupar las unidades en flotas, es relativamente sencillo asignar los objetivos y fijar la agresividad, las formaciones y el movimiento en el ataque. Se puede rotar, mover o hacer zoom en la pantalla principal 3D, que presenta una detallada vista de la acción. Un mapa a gran escala provee una visión general del área completa de combate y permite mover unidades a través de grandes distancias de manera muy simple.

Para alcanzar el éxito, es necesario dejar de pensar como lo hacíamos en los juegos estratégicos tradicionales. En esencia, la campaña para un jugador es una gran misión dividida en sectores, capítulos y objetivos a corto plazo. La fluidez de *Homeworld* se logra ligando las misiones a la narrativa, y la narrativa al viaje de la nave madre, que debe sobrevivir a toda costa.

La campaña es corta: su duración puede variar entre 10 horas (jugadores experimentados) y 25 (relativamente principiantes), y no hay niveles de dificultad que permitan extenderla. Afortunadamente, el modo multiplayer es muy satisfactorio, permite la participación de hasta ocho jugadores y puede ser configurado con o sin la opción de recolección de recursos.

El mayor obstáculo que *Homeworld* debe superar es demostrarle al público que, a pesar de lo complejos que puedan parecer los controles, no tiene una curva de aprendizaje pronunciada. Una vez superada la primera impresión, la verdad es que no resulta más difícil de manejar que *StarCraft* o *Command & Conquer*, con la diferencia de que es capaz de ofrecer mucho, mucho más. *Homeworld* es una experiencia sobresaliente en todo sentido y será recordado como el título que llevó a la estrategia en tiempo real a una nueva dimensión.

Florencia Dortignac



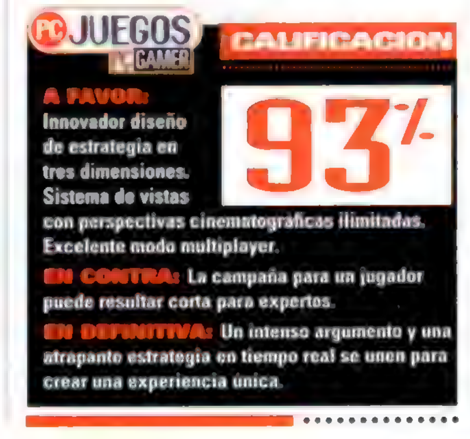
La cámara puede ubicarse en cualquier punto del espacio para obtener las perspectivas más útiles o las más cinematográficas.



La lista en la esquina superior derecha puede usarse para elegir unidades individuales específicas.



Si bien las batallas quizá parezcan caóticas, cada unidad responde según las órdenes y respeta la formación que se le haya indicado desde la nave madre.



Jane's USAF

CATEGORIA: Simulador de vuelo DESARROLLO: Pixel multimedia PUBLICACION: Jane's Combat Simulations EN LA ARGENTINA: Microbyte
MAS INFORMACION: *www.janes.ea.com* REQUERIMIENTOS: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placas de sonido y video compatibles con DirectX 6
RECOMENDAMOS: Pentium 450, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 16 MB, joystick MULTIPLAYER: serial, módem, IPX, TCP/IP; hasta 16 jugadores PRECIO: N/D

Un gran sucesor de *ATF* y *US Navy Fighters*, que se convertirá en la base del futuro *Jane's World War*.

A primera vista, *USAF* no presenta muchas sorpresas y, en líneas generales, respeta el estilo de los simuladores "light" de Jane's (*ATF*, *U.S. NAVY Fighters*, *IAF* y *WWII Fighters*). La idea es presentar varios aviones unidos por algún tema común, un poco de realismo y muchas opciones para crear misiones. No son tan detallados como *Flanker* o *F-15*, lo cual hace que los fans de los simuladores más "serios" tiendan a despreciarlos, pero la verdad es que esta actitud está haciendo que se pierdan una gran cantidad de juegos excelentes.

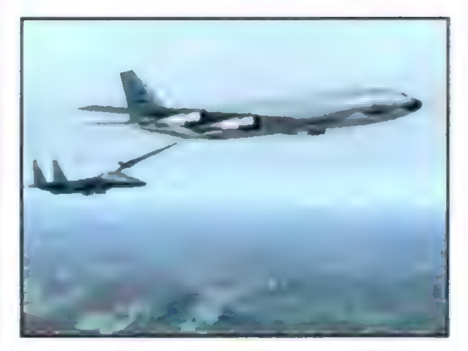
El combate instantáneo es el núcleo del juego. Mediante un menú muy simple, pueden elegirse todas las opciones en menos de un minuto. Las posibilidades son muy variadas: MIG versus F-117, un bombardero F-15 escoltado por dos escuadrones de F-22, cuatro Phantoms contra un solitario F-16 sólo con ametralladoras, o cualquier combinación que se nos ocurra.

Entre las novedades, *USAF* ofrece un nuevo engine de campaña semi-dinámica. Esto significa que, si bien las misiones están estructuradas, los resultados pueden afectar en cierta medida el desarrollo global de la guerra. Por ejemplo, si el jugador pierde a sus compañeros de misión, en la siguiente se encontrará volando solo o con novatos; también es posible quedarse sin cierto tipo de munición por haberlo usado demasiado en las anteriores. Después de un entrenamiento en la base Nellis, estarán listos para ingresar en las tres campañas principales: Vietnam, Golfo Pérsico y un conflicto hipotético entre Rusia y una alianza europea.

La opción multiplayer trae consigo la promesa de acceder vía Internet (en un futuro cercano) a *Jane's World War*, un espacio de conflicto persistente. Al ingresar, el jugador se encontrará con hechos que se desarrollaron en su ausencia y que han modificado el estado de situación. Por ejemplo, alguien quizá haya bombardeado su aeropuerto mientras el piloto estuvo ausente, de modo que al entrar unos días después, puede descubrir que perdió su base y fue transferido. Es de suponer que este sistema enfrentará varios problemas para su implementación, pero es la única forma de lograr la creación de un verdadero conflicto virtual en el cual cada jugador ocupe el rol de "un piloto más" que no decide el destino de la guerra a cada minuto.



El terreno se ve bien desde cierta altitud, pero a bajas alturas, las texturas tienden a moverse en formas extrañas.



La recarga de combustible es complicada y emocionante. Debajo de esa inmensa bomba voladora uno se convierte en un blanco fácil.

Los ocho aviones incluidos son: F-15, F-16, F-22, F-177, F-4, MiG-29, F-105 y A-10, con algunas variantes. Cada uno presenta su cabina y ciertos detalles modelados, aunque sus controles son más bien genéricos y no hay diferencias individuales en el manejo del radar y el armamento. En cuanto al aspecto visual, tanto los aviones como las explosiones despliegan un alto nivel de detalle.

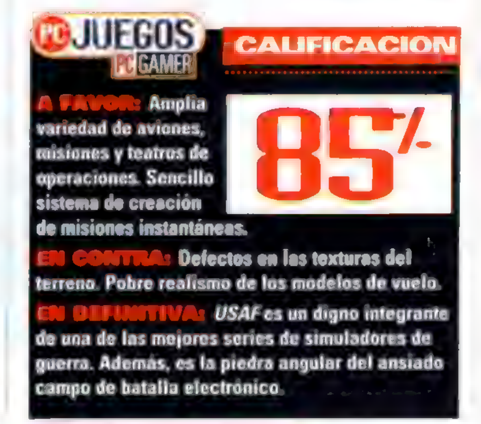
Los escenarios no se quedan atrás, con edificios y otros objetos perfectamente integrados al paisaje. Los niveles de elevación están manejados de manera muy efectiva, aunque hay algunos problemas de texturas que no están del todo resueltos, como terrenos que se superponen mientras se cargan en memoria. Este defecto es particularmente notable en los escenarios de Europa, tal vez por sus características geográficas, pero con excepción del A-10, la mayoría de los aviones incluidos casi nunca vuelan lo suficientemente bajo como para que este inconveniente sea notorio (excepto al aterrizar o despegar, por supuesto).

El balance es simple: Jane's lo ha logrado una vez más. *USAF* es un simulador simple, variado y entretenido, y la promesa de conectarse a *Jane's World War* es demasiado atractiva como para que no la tengamos en cuenta. Esperemos que, para entonces, sea posible contar con una conexión a Internet decente...

Patricio Villarejo



Un F-22 abre su compuerta de armas y lanza un misil. Con la compuerta cerrada, este avión es mucho más difícil de detectar.

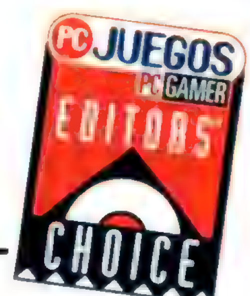


A FAVOR: Amplia variedad de aviones, misiones y teatros de operaciones. Sencillo sistema de creación de misiones instantáneas.

EN CONTRA: Defectos en las texturas del terreno. Pobre realismo de los modelos de vuelo.

EN DEFINITIVA: *USAF* es un digno integrante de una de las mejores series de simuladores de guerra. Además, es la piedra angular del ansiado campo de batalla electrónico.

Force 21



CATEGORIA: Estrategia en tiempo real DESARROLLO Y PUBLICACIÓN: Red Storm Entertainment EN LA ARGENTINA: Importado
MAS INFORMACION: *www.redstorm.com* REQUERIMIENTOS: P233 MMX, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, placa de video con 4 MB
RECOMENDAMOS: Pentium II 300, aceleradora 3D con 8 MB, 64 MB de RAM MULTIPLAYER: red o Internet; hasta 4 jugadores PRECIO: $65 (IU Software)

***Force 21* tiene suficiente realismo para satisfacer a los estrategas más serios, pero no deja de ser divertido para el resto del público.**

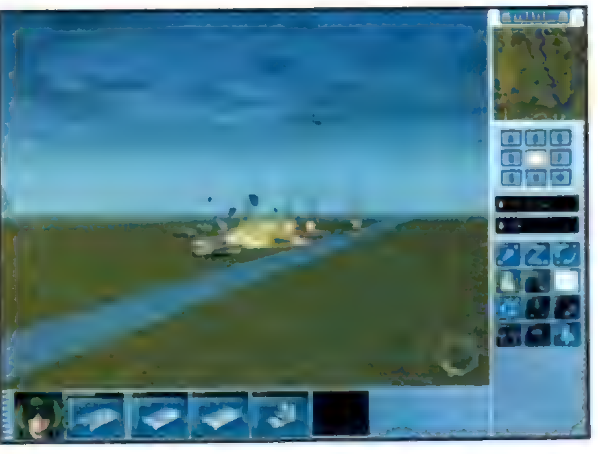
Luego de haber conquistado el mundo (o casi...) con *Rainbow Six* y su segunda parte, *Rogue Spear*, Red Storm eligió otro de los temas clásicos de la literatura de Tom Clancy para desarrollar *Force 21*, una excepcional combinación de estrategia realista con un argumento muy fácil de seguir y con todo lo necesario para convertirse en un gran éxito.

El nombre del juego deriva de la estrategia actual del ejército de los Estados Unidos (una doctrina denominada Force XXI), que consiste en armar a sus fuerzas con tecnología de última generación, un factor especialmente importante para responder con eficiencia a los conflictos localizados que surgieron en los últimos años. La mecánica de juego tiene mucho en común con otros títulos de estrategia en tiempo real, pero su apego al realismo hará necesario que muchos deban dejar de lado las estrategias que acostumbran usar en los RTS más orientados a la fantasía.

Force 21 parte de una situación hipotética que tiene lugar dentro de 15 años. China invade la República de Kazajstán, y los Estados Unidos envían tropas a la región con el objetivo de disuadir a los agresores. Si esta acción hubiera sido exitosa, *Force 21* no habría tenido mucho sentido, pero el hecho es que, al comenzar la primera misión, nos encontramos frente a un inesperado ataque chino, con una clara inferioridad numérica y sin posibilidad de obtener refuerzos. Por supuesto, esto sucede en caso de que se elija controlar a las fuerzas estadounidenses, pero también es posible comandar al ejército invasor. Cualquiera sea nuestra elección, estaremos al mando de hasta 16 pelotones formados por tanques, vehículos de reconocimiento, unidades antitanque, transporte de tropas, ingenieros, artillería, helicópteros y más.

A diferencia de otros RTS, en *Force 21* no es posible ver más allá de lo que un comandante de pelotón podría ver. Esto hace que el trabajo de las unidades de reconocimiento sea especialmente importante y que el monitoreo preciso de todo lo que las unidades van descubriendo sea una clave esencial para el éxito de la misión. En algunos casos se podrá solicitar soporte aéreo, pero en general habrá que confiar únicamente en el trabajo de las unidades iniciales; no hay ningún recurso para recolectar y tampoco existe la posibilidad de fabricar unidades una vez que comienza la lucha. Si bien no se puede observar la acción desde el interior de un vehículo, se tiene completo control de cada pelotón. Es posible ordenar formaciones, fortificar una posición, activar contramedidas electrónicas o usar varios tipos de camuflaje.

Al comenzar cada una de las 30 misiones (15 por bando), se recibe un resumen de las órdenes a cumplir más un detallado informe de inteligencia sobre las fuerzas propias, las posibles ubicaciones de los enemigos y objetivos, y algunas fotos satelitales. Las misiones son lineales, pero los adversarios no se mueven siempre de la misma forma y parecen estar muy atentos a cualquier error que pudiéramos cometer, respondiendo en forma realista ante nuestras tácticas. Esto puede llevarnos a enfrentar varios momentos difíciles, pero tarde o temprano, siempre puede encontrarse una táctica que conduzca a la victoria.



Algunas misiones ofrecen la posibilidad de solicitar apoyo aéreo. Para que tengan el máximo efecto, es importante que una unidad aliada pueda indicar el blanco con exactitud.

Las campañas individuales ya justifican por sí solas la recomendación del juego, pero *Force 21* también incluye un excelente modo multiplayer que permite a cada bando organizar su propio ejército, seleccionando personalmente sus unidades.

Por supuesto, *Force 21* no está exento de fallas, como el hecho de que las unidades no puedan reorganizarse antes de empezar cada batalla. Esto es particularmente importante, porque determinar la composición de cada pelotón puede ayudar a desarrollar diferentes tácticas para una misión, y no hay ninguna razón para justificar una restricción de ese tipo. Claro que, considerando el resto de los aspectos buenos (además del hecho de que no hay ningún bug serio a la vista), esta limitación se olvida fácilmente. Tanto si les gustan los RTS más fantasiosos como si les interesan las tácticas de la guerra moderna, *Force 21* es una verdadera joya que no deberían dejar pasar.

Patricio Villarejo



El gran detalle de las unidades y sus espectaculares explosiones ayudan a aumentar la sensación de realismo en *Force 21*.



PC JUEGOS PC GAMER

CALIFICACION

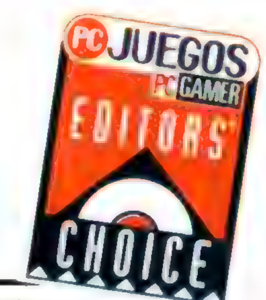
90%

A FAVOR: Interfase intuitiva. Misiones muy bien diseñadas. Excelente modo multiplayer.

EN CONTRA: No puede seleccionarse las unidades que componen cada pelotón antes de entrar a las misiones.

EN DEFINITIVA: Cuando se trata de táctica y estrategia militar, *Force 21* tiene todo lo necesario para satisfacer a los fans del género.

NHL 2000



CATEGORÍA: Deportes **DESARROLLO Y PUBLICACION:** EA Sports **EN LA ARGENTINA:** Importado **MAS INFORMACION:** *www.easports.com*
REQUERIMIENTOS: Pentium 200, 32 MB RAM, 30 MB de espacio en disco **RECOMENDAMOS:** Pentium II 350, 64 MB RAM, 400 MB de espacio en disco, aceleradora 3D con 4 MB de RAM, gamepad **MULTIPLAYER:** serial, IPX, TCP/IP, módem, máximo de 8 jugadores **PRECIO:** N/D

Otra de las series de EA Sports que mejora un poco más con cada nueva edición.

El hockey sobre hielo no es precisamente un deporte popular en nuestro país. Deben de existir muy pocas canchas para practicarlo y no hay ninguna liga que conozcamos (aunque sea amateur). Todo el contacto que podemos llegar a tener con este deporte viene a través de los canales de cable, y tampoco podemos decir que detenemos nuestro zapping cuando nos cruzamos con uno de estos partidos. Con este panorama, parecería difícil que un juego de estas características nos llegara a interesar, pero desde hace algunos años, venimos jugando a la serie NHL, y la verdad es que la experiencia no deja de ser sumamente entretenida.

Por si todavía no lo notaron, *NHL 2000* es un juego producido por la misma gente que nos trae anualmente *FIFA* y *NBA Live*, lo que supone una garantía de calidad que se refleja en el producto final. Para la edición 2000, los programadores incluyeron una serie de mejoras muy acertadas: las animaciones de los jugadores se perfeccionaron, y ahora los hombres respiran y exhalan con fuerza después de sus largas corridas. ¡De verdad parecen seres humanos! Los deportistas y los jueces discuten acaloradamente cuando se cobran los penales, y las expresiones de alegría de los goleadores contrastan con la tristeza que se ve en las caras de los sancionados. Pero no nos quedamos con las apariencias. La mejora más importante que presenta *NHL 2000* es el nuevo modelo físico, capaz de representar el movimiento del disco (*puck*) con una precisión increíble.

La acción del juego está plenamente orientada al arcade, y en ningún momento intenta ser una representación perfecta del deporte real. Pasar el disco es bastante fácil, y aun en los niveles de dificultad más altos, podemos hacer jugadas precisas en alta velocidad. Sin embargo, la inteligencia de los oponentes mejoró y ahora son capaces de interceptar nuestros pases con mucha más eficacia. También perfeccionaron su bloqueo de tiros, y si juegan en el nivel Profesional, se les hará bastante difícil tirar al arco desde una posición franca sin ser obstruidos por un contrario. Sin embargo, la variedad de oportunidades para convertir es muy amplia y hay muchos goles fáciles de hacer, lo que garantiza que los marcadores sean elevados.

Otra mejora que parece obvia, pero que antes no existía, es la modificación de la escala de tiempo para que siempre se jueguen períodos de 20 minutos. En las ediciones anteriores, si elegíamos tiempos de 3 minutos (por ejemplo), el reloj arrancaba desde ese número. Esto hacía que nuestras estadísticas quedaran totalmente distorsionadas con respecto a los partidos que se jugaban entre equipos controlados por la PC, que siempre tenían 20 minutos por período. En *NHL 2000*, se usa un sistema similar al de *FIFA*, en el cual el paso del tiempo es proporcional a la cantidad de minutos que seleccionamos, y las estadísticas en los juegos de temporada ahora se comparan correctamente.

Un detalle del juego que resulta divertido es la posibilidad de importar fotografías digitales y después asociarlas al modelo de un jugador. Supuestamente, esta opción se incorporó para que incluyamos nuestras propias fotos y las de amigos, aunque nada impide que pongamos a Lita de Lázzari o a Moisés Ikonicoff. La tecnología es novedosa y puede ofrecer resultados entretenidos, pero evidentemente, se encuentra en una etapa experimental y no siempre funciona de manera adecuada. No podemos decir que éste sea un argumento para recomendar la compra del juego, pero el "chiche" resulta bastante prometedor.

En resumen, *NHL 2000* sigue avanzando y en franca mejora. Es alentador pensar hasta dónde puede llegar la serie en un par de años si continúa evolucionando a este ritmo tan firme. Tal vez no tengamos canchas ni jugadores, pero gracias a este producto, podemos darnos el gusto de jugar al hockey sobre hielo durante un largo rato, divirtiéndonos a lo grande.

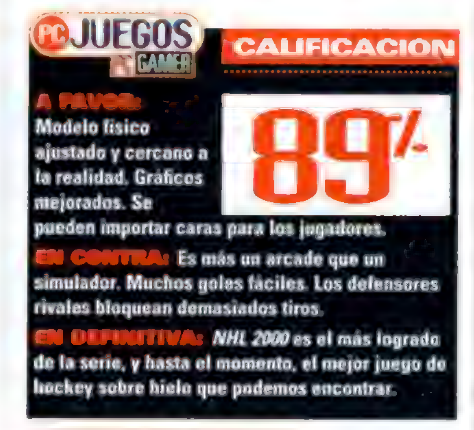
Gabriel Pleszowski



Las animaciones de los jugadores que se muestran entre cada jugada contribuyen a crear un ambiente que recrea de manera muy eficaz las transmisiones televisivas.



El sistema físico mejorado permite que los jugadores y el disco se muevan de manera muy real.



CALIFICACION

89%

A FAVOR: Modelo físico ajustado y cercano a la realidad. Gráficos mejorados. Se pueden importar caras para los jugadores.

EN CONTRA: Es más un arcade que un simulador. Muchos goles fáciles. Los defensores rivales bloquean demasiados tiros.

EN DEFINITIVA: *NHL 2000* es el más logrado de la serie, y hasta el momento, el mejor juego de hockey sobre hielo que podemos encontrar.

NBA Inside Drive 2000

CATEGORIA: Deportes **DESARROLLO Y PUBLICACION**: Microsoft **EN LA ARGENTINA**: Importado **MAS INFORMACION**: *www.microsoft.com* **REQUERIMIENTOS**: Pentium 166, 32 MB RAM, tarjeta de video de 2 MB, tarjeta de sonido compatible con DirectX, CD-ROM 6X **RECOMENDAMOS**: Pentium II 350, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 8 MB, CD-ROM 16X, gamepad **MULTIPLAYER**: dos jugadores en una máquina **PRECIO**: N/D

Microsoft regresa a la NBA con un buen juego de básquet orientado a la acción.

Hasta ahora, si queríamos disfrutar la acción de la NBA, la única opción era la serie *NBA Live* de EA Sports. Varios títulos trataron de hacerle frente, y hasta la misma gente de Microsoft lo intentó hace unos años (con el triste *NBA Full Court Press*), pero ninguno logró un producto tan bueno como *NBA Inside Drive 2000*. No es tan "completo" como los juegos de EA y está orientado más a la acción que a la simulación, pero es altamente entretenido y una excelente forma de que los principiantes hagan sus primeras armas en el género.

Lo más importante en *Inside Drive* es tener buenos reflejos. Los jugadores cruzan de una punta a la otra de la cancha a velocidades increíbles y demandan que nuestros dedos sean igualmente rápidos sobre el gamepad. También puede elegirse el uso de controles "avanzados" en áreas clave como rebotes y bloqueos, pero sólo quienes tengan dedos de acero podrán aguantar el ritmo por más de un par de partidos.

Esto no significa que el juego sea únicamente un festival arcade. Es posible seleccionar entre varias jugadas predefinidas (aunque no pueden diseñarse nuevas), personalizar casi cualquier aspecto de las reglas, alterar las formaciones y comprar jugadores, además de elegir entre métodos de control automáticos, manuales y "juego de rol" (en el cual se maneja a un único jugador durante todo el partido). Muchas veces, *Inside Drive* toma demasiado en cuenta las rachas ganadoras, pero en general los jugadores se comportan en forma notablemente parecida a sus pares de la vida real.

La enorme variedad de formas de tirar al aro es bastante impresionante, y las tácticas del minuto final son las mejores que hayamos visto en ningún juego. Los equipos manejados por la máquina cometen faltas intencionales, intentan hacer pases largos o tratan de anotar triples desde lugares imposibles. Las defensas son muy débiles y no es raro ver resultados cercanos a los 200 puntos por partido, aunque esto es una consecuencia lógica de la velocidad a la que se desarrolla la acción.



Esta vista no es la más atractiva, pero es la que ofrece el panorama más completo de toda la cancha.



San Antonio Spurs vs. New York Knicks. Noten las caras reales de los jugadores; no son muy expresivas, pero sí un buen detalle.

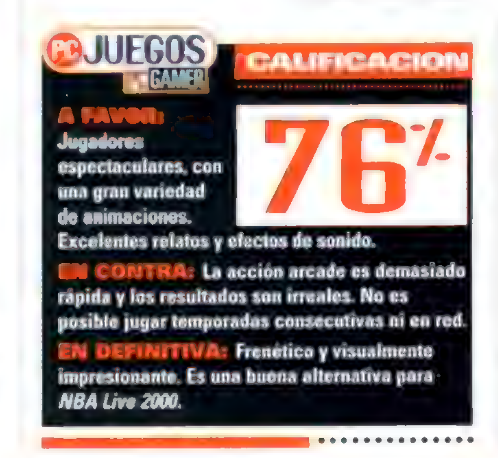
El público es estático pero atractivo, y los efectos de iluminación, sombras y reflexiones hacen que todo se vea muy bien.

En lo que se refiere al aspecto visual, *Inside Drive* es excelente. Los menúes son claros y prácticos, hay muchas estadísticas y diagramas en los entretiempos y al final de los partidos, y cuenta con excelentes repeticiones de las mejores jugadas y con una gran representación de las secuencias de tiros libres. Cada cancha es diferente y tiene todos sus logos correctos, y los distintos tipos de pisos se ven fantásticos, con efectos de iluminación y reflejos. Los jugadores están representados en forma realmente excepcional, y sus animaciones son increíbles, en especial jugando a 1024x768. Aun cuando no tengan la pelota en su poder, cada uno siempre parece estar haciendo lo correcto, de modo que ver a los equipos en acción resulta increíblemente parecido a sintonizar ESPN.

Los efectos de sonido también son de primer nivel, y los relatos tienen una calidad sin precedentes en los juegos de PC. Realmente, éste es un aspecto en el que *Inside Drive* supera con comodidad a cualquier trabajo que haya realizado EA Sports hasta el momento.

Todos estos aspectos buenos se ven opacados en cierta forma por otros tantos puntos negativos. No se puede modificar la velocidad de juego ni la extensión de una temporada, y tampoco es posible cargar o salvar un juego luego de empezar, participar en temporadas consecutivas o jugar a través de una red. Por lo demás, *NBA Inside Drive 2000* tiene todo lo necesario, especialmente para aquellos que estén buscando acción y satisfacción inmediatas.

Adrián Del Rossi



NASCAR Racing 3

CATEGORIA: Carreras **DESARROLLO:** Papyrus Design Group **PUBLICACIÓN:** Sierra **EN LA ARGENTINA:** Importado **MÁS INFORMACION:** *www.papy.com* **REQUERIMIENTOS:** Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 2X, tarjeta de video SVGA 800x600x16 bits **RECOMENDAMOS:** Pentium II 300, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 16 MB, joystick o volante **MULTIPLAYER:** red e Internet; hasta 32 jugadores **PRECIO:** $69 (IU Software)

Para esta tercera edición de *NASCAR*, Papyrus eligió seguir transitando por los mismos caminos de siempre.

Cuando se habla de juegos de carreras, nadie pone en duda que la serie *NASCAR* de Papyrus marcó el camino a seguir. Los fenomenales *NASCAR 1* y *2* no sólo fueron populares, sino que introdujeron grandes innovaciones. Sin embargo, esta flamante tercera parte no es más que una simple evolución de sus predecesores y, probablemente, habría sido mucho más revolucionaria si hubiese utilizado el excelente modelo físico de *Grand Prix Legends*. A pesar de esto, *NASCAR 3* presenta bienvenidas mejoras en varios aspectos, lo cual hace que la lucha por una posición lado a lado en Watkins Glen sea más entretenida y realista que nunca, y se pueda rescatar al juego de la mediocridad.

La licencia de cinco años que tiene Papyrus sobre la categoría más popular de los Estados Unidos le permite incluir en el juego 45 autos y pilotos, así como también 28 pistas. Es una verdadera lástima que no se hayan incorporado varios de los circuitos cortos que había en *NASCAR Racing: 1999 Edition* (por agregar el campeonato de camionetas Craftsman Truck Series) y Daytona, ya que Sega sigue manteniendo sus derechos exclusivos sobre ellos.

Desde el punto de vista gráfico, *NASCAR 3* presenta muchas mejoras. Los circuitos están altamente detallados, y tanto los boxes como la ubicación de los carteles son fieles réplicas de los originales. Aspectos como banderilleros animados, luces que indican banderas amarillas, marcas en la pista que duran todo el fin de semana de la carrera o humo transparente hacen que, visualmente, *NASCAR 3* mantenga su reputación como el mejor simulador de la categoría, en especial corriendo a 1024x768 en modo Glide o Direct3D.



En *NASCAR* los pilotos pasan la mayor parte de las carreras a esta distancia de sus oponentes. Noten el nuevo banderillero animado y las luces de precaución.

El audio del juego merece ser destacado. Papyrus incorporó sonido 3D compatible con A3D 2.0 y DirectSound 3D, y si se tiene una placa actual, es posible sentir cómo un auto se va acercando hasta colocarse a un lado, o percibir que se aleja. Con un buen juego de parlantes con *subwoofer* el resultado es realmente poderoso, y si a esto se suma un excelente soporte para *force-feedback*, la sensación de estar en medio de la carrera se vuelve visceral.

Hasta ahora, todo parece venir bien, pero ¿qué pasa con el modelo físico? En líneas generales, el que se utiliza en *NASCAR 3* es una evolución del que se empleó en *NASCAR 2*. Esta vez Papyrus no establecerá un nuevo estándar en este aspecto, ya que el modelo que usa es más que suficiente para satisfacer tanto a novatos como a veteranos en simuladores de carreras. Así y todo, teniendo en cuenta los antecedentes de la empresa, éste resulta uno de los puntos más flojos de todo el juego.



Los accidentes no están al nivel de los de *Grand Prix Legends*, pero de todas formas, son muy impresionantes.

Papyrus siempre se caracterizó por realizar un gran trabajo en cuanto a inteligencia artificial, y *NASCAR 3* no es la excepción. Si bien la IA de los pilotos no es tan avanzada como la de *GPL*, se mejoró notablemente en relación a las versiones anteriores del juego. La IA puede graduarse desde 80% a 120% (con respecto a la inteligencia "real") y hace que los pilotos se comporten de manera muy humana, siendo agresivos cuando es necesario, pero también mostrando un gran sentido de autopreservación. Desgraciadamente, un molesto bug aún no solucionado hace que, si un auto queda parado en la pista, todos los demás frenen detrás de él.

A pesar de todas las mejoras, *NASCAR Racing 3* no es más que una evolución bastante lógica de las versiones anteriores. Una verdadera lástima, ya que, si Papyrus hubiera incorporado el modelo físico de *GPL*, este simulador habría sacado una enorme ventaja a toda la competencia. ¿Será *NASCAR 4* el encargado de volver a coronar a Papyrus como el amo indiscutido de la simulación? No perdemos las esperanzas...

Lionel Zajdweber



PC JUEGOS PC GAMER **CALIFICACION**

81%

A FAVOR: Gráficos de alta resolución con buenos efectos visuales. Excelente soporte para audio 3D. IA mejorada.

EN CONTRA: Modelo físico antiguo. Las pistas se redujeron en un 20% con respecto a la versión anterior. Molesto bug en la IA.

EN DEFINITIVA: Un gran simulador que podría haber sido realmente sobresaliente si hubiera utilizado el *engine* de *GPL*.

Scotland Yard

CATEGORÍA: Estrategia **DESARROLLO:** Cryo Interactive **PUBLICACIÓN:** Friendware **EN LA ARGENTINA:** Centro Mail **MAS INFORMACION:** *www.cryo-interactive.com* **REQUERIMIENTOS:** Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, Windows 95/98, placa de video SVGA y placa de sonido compatible con DirectX 6 **RECOMENDAMOS:** Pentium 233 **MULTIPLAYER:** hasta 8 jugadores en una misma máquina **PRECIO:** $55

De vez en cuando, aparece alguna buena conversión de un juego de tablero, pero en este caso ocurre justamente lo contrario.

Originalmente, *Scotland Yard* es un juego de tablero que goza de cierto éxito en algunas partes del mundo. Para hacer su conversión a PC, los diseñadores eligieron usar el *engine* SCOL, creado para elaborar páginas web. Esta decisión nos da una pista de la calidad que podemos esperar, pero esto es sólo el comienzo.

La versión de *Scotland Yard* para PC está compuesta de dos juegos. Antes de comenzar, se puede optar entre una réplica exacta del juego de mesa del mismo nombre, y un juego de policías y ladrones creado especialmente para la PC.

Para quienes no lo conocen, el juego de mesa se desarrolla por turnos, y la idea es atrapar al jugador que interpreta al ladrón, Mister X. El resto de los participantes son policías de Scotland Yard que deben perseguir al delincuente desplazándose por la ciudad (el tablero) mediante diferentes redes de transporte. Mister X es capaz de mantenerse invisible en casi todo momento y sólo sale a la luz en ciertas ocasiones, con lo cual los policías tienen que deducir hacia dónde se dirige. El juego se desarrolla sobre un mapa de Londres y termina cuando el delincuente es atrapado o los policías se quedan sin boletos para viajar de un lado al otro.

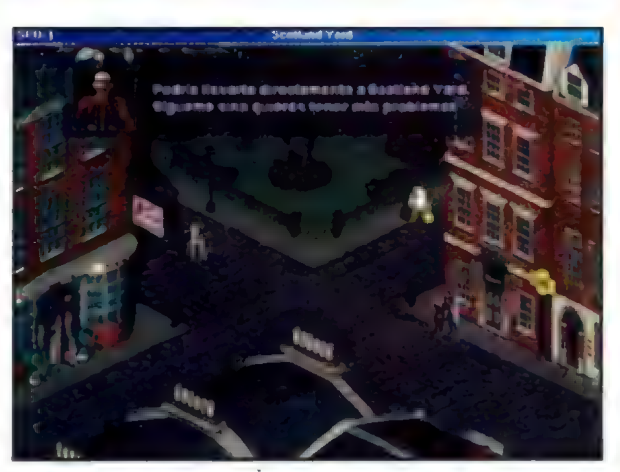
El mapa es bastante extenso y tiene muchas estaciones, aunque todas se ven iguales por dentro.

Para quienes disfruten de la versión de mesa, el primer modo de juego les resultará aceptable, en tanto que la opción multiplayer por momentos llegará a ser divertida. El problema es que no incluye soporte para red, y tener que amontonarse frente a una pantalla para compartir un mouse lo hace muy inferior a su contraparte de tablero. El jugador puede personificar a Mister X, elegir entre ocho criminales que van desde Drácula hasta la Sacerdotisa de Kali, o ser un representante de Scotland Yard. El juego del lado de la policía o como Mister X es una experiencia completamente distinta y brinda algo de variedad a la monotonía general.

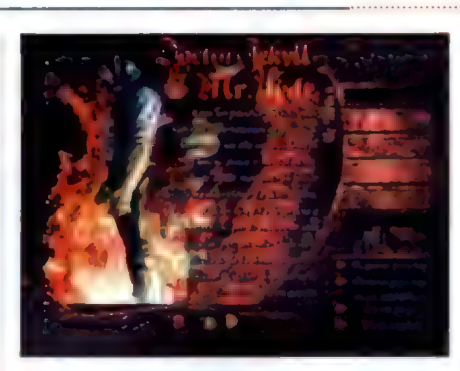
En el modo de policías y ladrones, la elección de personajes es igual, sólo que cada protagonista trae un objeto y una habilidad especial diferente. Aquí también se utiliza el sistema de movimientos por las redes de transportes, pero el jugador puede entrar en las estaciones y pasar a una vista isométrica, abandonando el sistema por turnos por uno en tiempo real. La idea es conducir una investigación para descubrir y atrapar a Mister X si se juega del lado de la policía, o encontrar y robar tres partes de un artefacto si se personifica al delincuente.

Este modo presenta unos cuantos problemas. El juego es insoportablemente lento, y llegar a concluir un caso suele demandar demasiadas horas. Además, el hecho de que todas las estaciones se vean exactamente iguales no ayuda en absoluto. El sistema de movimiento en tiempo real es pésimo, y nos obliga a guiar a nuestro personaje pixel por pixel para hacerlo llegar a donde queremos. Hubiera sido mucho más práctico dotar al protagonista de suficiente inteligencia como para que se dirija solo hasta el lugar que le marcamos con el mouse, tal como sucede con cientos de juegos desde hace diez años. Para colmo, la única interacción posible en este modo es hablar con sólo uno de los personajes en pantalla, pelear con él para robarle su dinero o mandarlo a la cárcel para cobrar una recompensa.

Los gráficos no pasan de mediocres, soportando una resolución de 640x480. Existe la posibilidad de aumentar la resolución jugando en una ventana, pero todo se ve demasiado pequeño como para que sea una opción realmente útil.



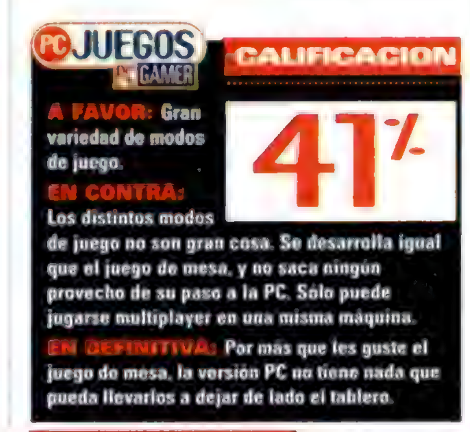
Al recibir una amenaza, no queda otra opción que la pelea. Siempre es aconsejable llevar un arma encima.



El Doctor Jekyll es uno de los criminales que pueden elegirse para personificar.

Scotland Yard es un título que tiene problemas en casi todos sus aspectos. Probablemente haya algún fan del juego original que llegue a apreciarlo, pero el resto hará bien en mantenerse lo más lejos posible de él.

César Guarinoni



BUENO & Barato

JUEGOS DE BAJOS REQUERIMIENTOS Y PRECIO TENTADOR

En esta sección nos ocupamos de productos que tienen un precio menor que $20. Esto no significa que su calidad sea baja: muchas veces nos encontraremos con clásicos en oferta que resultan ideales para usuarios con máquinas algo antiguas o que simplemente vienen bien para completar nuestra colección.

•Recomendado del mes•



Fallout

Interplay / Edusoft • Precio $19

Si bien en cierto modo es verdad que el género de los RPGs se vio revitalizado con la aparición de *Diablo*, la llegada de *Fallout* sirvió para demostrar que no era necesario que los juegos de rol fueran ultrasencillos para tener éxito. Mejor aún, *Fallout* fue uno de los pocos títulos que se atrevió a romper con la tradición de los RPGs medievales con mundos estilo Tolkien y una ambientación en una época post-nuclear en la que los sobrevivientes habitan entre las ruinas de la civilización y usan tapas de gaseosa como moneda de intercambio. *Fallout* tiene un detallado sistema de creación de personajes y combate, pero lo que realmente hace que valga la pena son todos los pequeños detalles que dan vida a un futuro apocalíptico en el que los seres humanos ya no tienen nada que perder. El jugador sólo maneja personalmente al protagonista principal, pero cumpliendo ciertos requisitos, es posible reclutar a varios personajes manejados por la máquina para acompañarlo y ayudarlo a alcanzar su objetivo. Durante los combates, esos personajes tienen su propia iniciativa, lo cual en cierta forma les resta utilidad, pero en el fondo no deja de ser una característica interesante. El argumento se desarrolla de manera que cada jugador puede ser tan bueno o tan malo como prefiera, asegurando que en ambos casos sea posible llegar al final (aunque hacer el papel de villano quizá resulte un poco más difícil). Los gráficos, la música y la dirección de arte en general son de una calidad pocas veces vista en los juegos de computadora. Productos tan buenos sólo aparecen muy de vez en cuando, y a dos años de su publicación original, *Fallout* sigue siendo mejor que muchos juegos actuales que cuestan más del doble.

PC Juegos / PC Gamer — CALIFICACION 90 %



Descent Freespace

Volition / Interplay / Edusoft • Precio $19

Durante años, el género de la simulación espacial estuvo dominado por LucasArts y Origin, hasta que Volition llegó para patear el tablero con *Descent Freespace*. Combinando las mejores características de las series *X-Wing* y *Wing Commander*, lograron crear un nuevo universo que era mucho más que la suma de sus partes. Sus gráficos son excelentes en todo sentido, el control es fluido, y la interfase resulta muy fácil de usar (además de ser totalmente personalizable). La campaña es un poco corta (unas 25 misiones), pero los combates son complejos y llenos de acción, además de incluirse un completo editor de escenarios que permite seguir sacándole provecho por mucho más tiempo. *Freespace* es uno de los mejores exponentes del género y una excelente forma de prepararse para la llegada de *Freespace 2*.

CALIFICACION 90 %

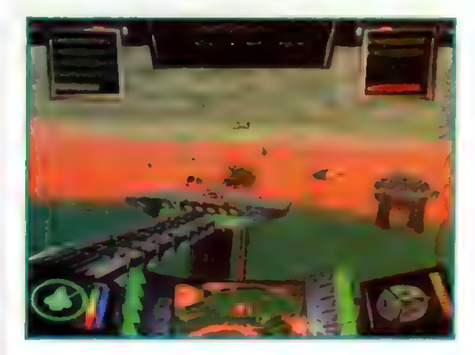


SWIV 3D

SCI / TOP • Precio: $19

En *SWIV 3D* hay que comandar un helicóptero, pero no se trata de un simulador. El combustible es ilimitado y no se tienen en cuenta en absoluto conceptos como la inercia, sólo hay que avanzar y destruir enemigos. También se puede manejar un Jeep, pero no importa la velocidad ni la destreza al volante: se aplica el viejo sistema de destruir todo lo que se cruce en el camino.
En algunos puntos de cada mapa, es posible cambiar de vehículo, pero esto no complica demasiado el argumento. Las misiones son lineales: hay que acabar con el objetivo que marca el radar. El armamento es abundante y puede conservarse de un nivel al siguiente, lo cual agrega un pequeño toque estratégico. Los gráficos no son gran cosa, y el sonido es más bien monótono, pero quienes busquen acción van a tenerla de sobra.

CALIFICACION 72 %



Sandwarriors

Gremlin / GTC Ribbon • $19,90

En apariencia, se trata de un simulador de vuelo, pero en el fondo es más bien un arcade. Entonces, ¿qué es lo bueno? El entorno, el ambiente, el argumento "egipto-futurista", el manejo de los recursos, la estrategia... La historia transcurre en un pasado remoto, sobre un planeta lejano donde dos familias que llevan los nombres de Horus y Set luchan por la supremacía. Como pilotos de la casa de Horus, debemos combatir por el triunfo de nuestras fuerzas. No hay sólo naves aéreas, sino también robots gigantes, tanques y otras unidades que dan variedad a la batalla. Los gráficos son muy buenos, considerando que no soporta aceleración 3D, aunque obviamente no llegan al nivel de los lanzamientos actuales. *Sandwarriors* tiene suficiente acción y profundidad como para mantener nuestro interés hasta lograr terminarlo.

CALIFICACION 81 %



Re-Loaded

Gremlin Interactive / GTC Ribbon • Precio: $19,90

Re-Loaded es un cóctel de personajes totalmente delirantes en un ambiente surrealista, todo eso mezclado dentro de un juego de acción en tercera persona. Se trata de la segunda parte de un exitoso arcade para Playstation (*Loaded*), que no se destacó por ofrecer novedades más allá de su argumento retorcido. Después de todo, ¿en qué otro juego podemos encarnar a una monja que carga armas pesadas y usa velo blindado?
Los gráficos son sencillos, pero ofrecen opción de alta definición y profundidad de colores; aunque en un principio fue diseñado para DOS, corre muy bien bajo Windows 95/98.
El objetivo es simple: disparos a diestra y siniestra, y cumplir la misión asignada en cada nivel, que a veces puede incluir también algunos diálogos. Nada original, pero bastante divertido.

CALIFICACION 72 %



Spellcross

SCI / TOP • Precio: $19

Luego del gran éxito de la saga *X-COM*, otros juegos trataron de emular la fórmula del combate táctico por turnos, y algunos obtuvieron buenos resultados, como el clásico *Jagged Alliance*. El género tuvo sus idas y vueltas a manos de los RTS, pero nunca dejó de seguir avanzando, casi siempre con productos que intentaron competir directamente en la línea del clásico de MicroProse. *Spellcross* no tuvo la suerte que merecía: jamás se publicó en los Estados Unidos y además carga con el peso de correr bajo DOS. Sin embargo, presenta una interfase fácil de usar, buenos gráficos y un desarrollo que no tiene nada que envidiarles a juegos mucho más famosos. Su argumento no es muy original y no se trata de un título revolucionario (más bien todo lo contrario), pero *Spellcross* es atrapante y altamente entretenido.

CALIFICACION 79 %



Air Warrior II

Interactive Magic / Edusoft • Precio $19

A pesar de tener algunos años encima, *Air Warrior II* es un destacado integrante de una de las mejores series de simuladores de vuelo de la historia. Su magistral modelo de vuelo, su representación de los daños, y el armamento y sólido modo multiplayer lo convirtieron en el favorito de miles de jugadores en todo el mundo. No es un juego para novatos, ya que se necesita cierto conocimiento de los principios del vuelo y bastante entrenamiento para llegar a dominarlo. Claro que, una vez que se supera este problema, es capaz de dar grandes satisfacciones, y se hace muy difícil volver a los modelos de vuelo "ordinarios" de otros títulos. Sus gráficos son funcionales pero austeros, aunque esto no evita que sea una excelente oferta, un simulador serio y complejo que vale la pena probar.

CALIFICACION 75 %

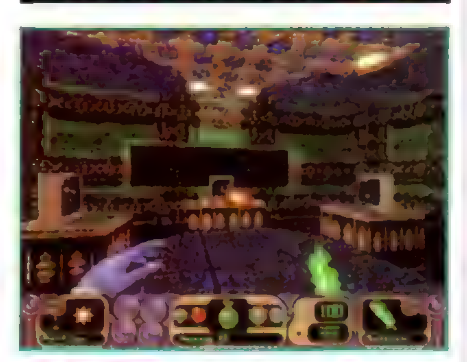


Agent Armstrong

Virgin / GTC Ribbon • Precio: $19,90

Debemos confesar que *Agent Armstrong* resultó una sorpresa. Parecía un sencillo arcade de plataformas del estilo de los viejos *Duke Nukem*, pero con mejor tecnología. Sin embargo, luego de jugar un rato notamos que se nos hacía necesario terminar las misiones, que el personaje estaba dotado de excelentes movimientos y respuesta, y que los gráficos eran atractivos. Un detalle original es que, cada vez que se quiere guardar o cargar una partida, es preciso visitar una habitación donde están todas las opciones, que son activadas por el mismo personaje. Hubiéramos preferido que el menú estuviese más a mano, y que tuviera un poco más de precisión en los saltos en diagonal, pero esto no alcanza para restarle muchos puntos a un juego que nos dejó bastante satisfechos.

CALIFICACION 79 %



Alpha Storm

Psygnosis / Microbyte • Precio: $16

Este juego nos pone al mando de una nave estelar con la misión de siempre: salvar la galaxia (y van...). Si bien el argumento no es muy original, sí lo es su desarrollo, que combina una vista 3D con el control estratégico de una enorme nave.
Manejamos una serie de armas psíquicas, que van haciéndose más poderosas a medida que se gana experiencia. También podemos lanzarnos a la batalla desde el puente, empleando todo tipo de armas y contramedidas. Es posible ir comprando mejoras, pero para conseguir dinero, se necesita robarlo... todo vale cuando se trata de defender el universo, ¿no? Los gráficos son algo borrosos, y los sonidos podrían ser de mejor calidad, pero en su conjunto el clima es homogéneo y no deja de ser recomendable.

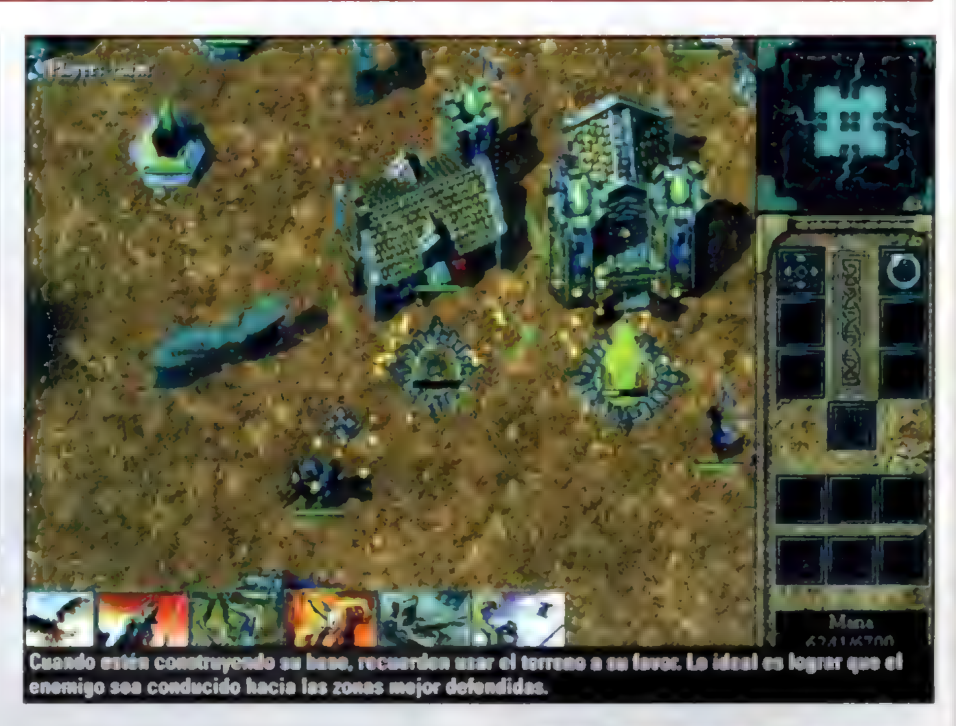
CALIFICACION 74 %

Total Annihilation: Kingdoms

Kingdoms no es un juego para perezosos: se requiere estar constantemente alerta para anticipar los movimientos del enemigo y acumular valiosos recursos. Sin embargo, siguiendo ciertos lineamientos, es posible convertirse en un experto estratega en poco tiempo, hábil tanto en la construcción básica como en la destrucción masiva.

ESTRATEGIAS DEFENSIVAS Y BASES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS

Lo más importante es mantener las unidades de infantería siempre por delante de las de artillería, y no descuidar los flancos ni las posibles zonas de ingreso del enemigo. Lo demás es pura perseverancia.



Cuando estén construyendo su base, recuerden usar el terreno a su favor. Lo ideal es lograr que el enemigo sea conducido hacia las zonas mejor defendidas.

El humilde comienzo

Apenas comiencen, es vital tener una piedra Imán generando Maná. La primera piedra Imán debe ubicarse cerca del centro de la futura base, así que lo ideal es encontrar un sitio donde el terreno permita conducir a las tropas enemigas que intenten destruirla hacia las mejores defensas que posean. Tan pronto como tengan su piedra Imán funcionando, deben concentrarse en la construcción de una barraca de nivel 1 (o de un cuidador en el caso de los Zhon), para luego construir algunas tropas de infantería y arqueros, sin olvidar un par de constructores de nivel 1. Una vez que hayan terminado esta primera etapa, hagan que su monarca construya una segunda piedra Imán, tan cerca de la base como sea posible.

Otro ladrillo en la pared

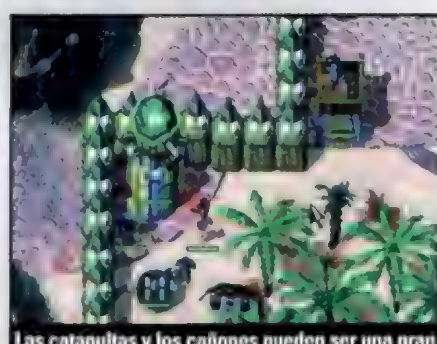
Ahora que ya tienen un poco de Maná para trabajar, construyan defensas de nivel 1 y 2, y barracas de nivel 2 (o domadores para los Zhon). No olviden que las piedras Imán necesitan protección, así que ubiquen defensas rodeándolas estrechamente. Es hora de ocuparse también de las defensas periféricas: construir muros es aburrido, pero es tiempo bien invertido. Un uso inteligente de las paredes es hacer un "pasillo" mediante el cual conducir a las tropas que vayan llegando hacia sus torres de defensa. También es tiempo de buscar nuevos sitios para ubicar más piedras Imán.



Las Piedras Imán son lo primero que atacará el enemigo, así que es importante rodearlas de buenas defensas.

Mi reino por una torre

Las catapultas, los cañones y otras unidades de artillería son valiosas en defensa debido a su gran poder y rango de ataque. Se pueden ubicar detrás de las paredes y, de esta forma, dispararán con menor riesgo para las fuerzas propias. También actúan como una especie de vigías; si empiezan a disparar hacia las sombras, es señal de que algún peligro se acerca. Conviene mantener fuerzas ligeras a mano (las mejores son caballería e infantería de nivel 2) para dirigirlas rápidamente hacia algún punto donde haya acción. También es bueno tener varios constructores en patrulla agresiva para que vayan reparando daños en las estructuras.



Las catapultas y los cañones pueden ser una gran defensa si se los ubica detrás de las paredes.

Un toque de Maná

A esta altura, ya estarán agotándose las reservas de Maná, así que tendrán dos opciones: expandirse aún más o construir piedras Imán Divinas en lugar de piedras Imán comunes. Teniendo dos (bien defendidas, por supuesto), además de algunas de las normales, habrá Maná suficiente como para comenzar la estrategia ofensiva. No descuiden la construcción de estructuras productoras, para intensificar la construcción de unidades.

GUÍA DE UNIDADES ARAMON

Para conducir a los Aramon, se necesita una sólida técnica de combate, con muy poco de hechicería y otros métodos sobrenaturales. Se pueden obtener buenas estructuras defensivas y de artillería, de las que el cañonero es la pieza más importante.

MONARCA: Elsin



PROS: conjura estructuras de nivel 1, hechizos de Relámpago, Meteorito y Onda terrestre. CONTRAS: si muere es el fin del juego.

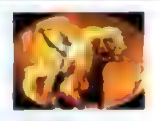
Unidades de nivel 1



ARQUERO
PROS: al principio, es bueno en ataque y defensa.
CONTRAS: débil en combate mano a mano.



CATAPULTA
PROS: alcance, poder ofensivo, buena defensa.
CONTRAS: armadura débil, lenta.



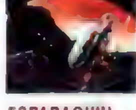
JINETE
PROS: veloz, buen ataque y defensa al principio.
CONTRAS no muy resistente, disparo lento.



MAGO CONSTRUCTOR
PROS: construye unidades de nivel 1 y 2.
CONTRAS: necesita ser protegido.



HALCÓN ESPÍA
PROS: velocidad, descubre las posiciones enemigas.
CONTRAS: no se puede defender solo.



ESPADACHIN
PROS bueno como infantería básica, barato.
CONTRAS: se vuelve obsoleto rápidamente.

Unid. nivel 2



GALERA DE GUERRA
PROS: transporte y barco de guerra en uno solo, cañón poderoso.
CONTRAS: lenta.

CONSEJOS EXPERTOS

El ejército de Aramon es balanceado, y es fácil lograr un buen equilibrio entre ataque y defensa. Sin embargo, hay tres reglas de oro que cumplir:

Siempre apoyen a sus guerreros con arqueros.

Es fácil construir defensas, así que no ahorren protección para las piedras Imán.

Cuidado con el cielo. Aparte del dragón dorado, no tienen otras unidades aéreas.

Estructuras de nivel 1



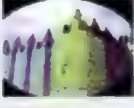
BARRACAS
PROPÓSITO: producir las unidades de nivel 1.
INFO EXTRA: construcción veloz.



ENTRADA
PROPÓSITO: da acceso a unidades propias.
INFO EXTRA: construcción rápida, muy útil.




PIEDRA IMAN
PROPÓSITO: reunir Maná.
INFO EXTRA: muy delicada, necesita constante protección.



MURO
PROPÓSITO: estructura estática de protección.
INFO EXTRA: construcción rápida, muy resistente.



TORRE DE VIGILANCIA
PROS: gran defensa, antiaérea.
INFO EXTRA: cae ante ataques combinados.

Estructuras de nivel 2



GUARDA
PROPÓSITO: construye unidades de nivel 3.
INFO EXTRA: hecha por el mago constructor.

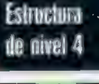


FORTALEZA
PROPÓSITO: defensa estructural.
INFO EXTRA: cañón poderoso, amplio rango, lenta.



TRABUQUETE
PROPÓSITO: bombardea estructuras enemigas.
INFO EXTRA: gran poder y amplio rango, lento y frágil.

Estructura de nivel 4




PIEDRA IMÁN DIVINA
PROPÓSITO: reunir Maná.
INFO EXTRA: muy eficiente, más resistente que la común.

Unidades de nivel 3



ACÓLITO DE ANU
PROS: sana y resucita unidades, invoca al Dragón dorado.
CONTRAS: Frágil, caro.



ASESINO
PROS: invisibilidad, unidad de infiltración.
CONTRAS: débil, su habilidad depende del Maná personal.



BÁRBARO
PROS: ataca varios enemigos a la vez.
CONTRAS: muy lento, es presa fácil de arqueros y misiles.



CAÑONERO
PROS: fuego indirecto, poderoso.
CONTRAS: lento, delicado, puede dañar unidades propias.




CABALLERO
PROS: resistente y muy rápido.
CONTRAS: vulnerable al ataque aéreo.




MAGO ARQUERO
PROS: alcance, buenos hechizos y flechas dirigidas.
CONTRAS: débil en el mano a mano.



TITÁN
PROS: muy resistente y poderoso.
CONTRAS: lento, vulnerable a ataque de larga distancia.

Unidades de nivel 4




DRAGÓN DORADO
PROS: muy duro y veloz , tres tipos de ataque.
CONTRAS: caro, sólo puede tenerse uno.



DEIDAD DE ARAMON - ANU
PROS: muy poderosa y resistente.
INFO EXTRA: aparece al azar si se tiene al menos un Acólito de Anu.

TIPOS DE OPONENTES

Los jugadores suelen dividirse en tres categorías según su estilo. La Tortuga, que se basa en la acumulación de Maná y actúa de manera netamente defensiva, construyendo una base impenetrable a su alrededor; el Oso, que va al ataque desde el comienzo; y el Búho, que divide sus recursos en un juego más equilibrado en ataque y defensa. Cada estilo tiene sus pros y sus contras.

LA TORTUGA posee las mejores defensas, pero falla a largo plazo por su falta de expansión. Un jugador "tortuga" corre el riesgo de que, cuando finalmente intente salir al mundo, encuentre todas sus piedras Imán tomadas por el enemigo.



EL OSO conseguirá que el enemigo demore más en construir sus bases, debido a su agresividad. Por esa razón, se ve limitado a desarrollar una selección poderosa de unidades y una base fuerte.

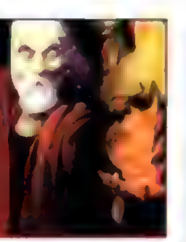
EL BÚHO es el adversario que encontrarán con mayor frecuencia. Se toma bastante tiempo para crear sus unidades defensivas y de ataque; si se le da tiempo, logrará una buena combinación de unidades, tendrá una combinación de unidades de primer y segundo nivel, y podrá expandirse a una velocidad razonable.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

GUÍA DE UNIDADES TAROS

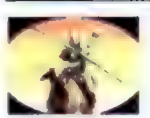
El monarca de Taros, Lokken, está muy interesado en la magia negra como medio de obtener poder, y poco le importa el honor en el campo de batalla. Al conducir los destinos de esta raza, se depende en gran medida de la hechicería.

MONARCA: Lokken



PROS: puede construir cualquier tipo de estructura y tiene hechizos poderosos. CONTRAS: si lo pierden, termina el juego.

Unidades de nivel 1



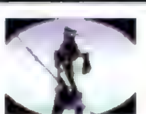
CABALLERO NEGRO
PROS: veloz, maneja el arco y se defiende bien de los zombies. **CONTRAS:** lento, no muy resistente.



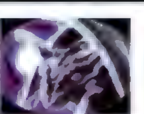
DEMONIO AISLADO
PROS: duro, buen alcance y defensa. **CONTRAS:** inmóvil, vulnerable a la distancia.



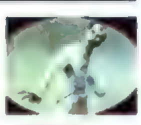
ALBAÑIL NEGRO
PROS: fabrica estructuras defensivas. **CONTRAS:** no tiene armas.



VERDUGO
PROS: excelente unidad básica, barato y efectivo. **CONTRAS:** lento, muy débil.



GÁRGOLA
PROS: rápida, voladora, excelente exploradora. **CONTRAS:** sin armas, muy frágil.



ZOMBIE
PROS: barato, puede ser resucitado. **CONTRAS:** muy lento, pésimo en defensa.

CONSEJOS EXPERTOS

Para manejar eficientemente el ejército de Taros, hay que familiarizarse con todo tipo de hechizos, el punto fuerte de esta raza. Además de pasársela mandando a la muerte a montones de zombies, no deben olvidar estos puntos cruciales:

1) El Sacerdote Oscuro y el Albañil Negro pueden resucitar zombies; siempre tengan uno cerca.

2) Al enfrentarse con grandes cantidades de enemigos, un grupo de Magos de la Mente puede decidir el destino de la batalla.

3) El Maná personal es importante. Vayan rotando a sus magos permanentemente para darles tiempo de renovar su poder.

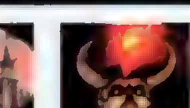
Estructuras de nivel 1



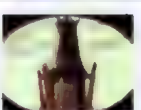
CÁBALA
PROPÓSITO: crea unidades de nivel 1. **INFO EXTRA:** construida por el Albañil Negro y Lokken.



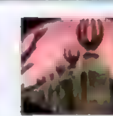
ENTRADA
PROPÓSITO: permite el acceso de unidades propias. **INFO EXTRA:** la construye Lokken.




PIEDRA IMÁN
PROPÓSITO: reunir Maná. **INFO EXTRA:** muy delicada, necesita constante protección.



TORRE DEL MAGO
PROPÓSITO: estructura defensiva. **INFO EXTRA:** muy poderosa, defensa eficaz.

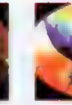


MURO
PROPÓSITO: estructura defensiva. **INFO EXTRA:** rápido, barato y resistente.

Unidades de nivel 2



DEMONIO DE FUEGO
PROS: rango amplio, fuego dirigido, poderoso. **CONTRAS:** lento, vulnerable.




PICO DE HIERRO
PROS: buen bombardero, rápido y barato. **CONTRAS:** frágil.

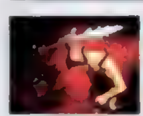


ARQUEROS ESQUELETO
PROS: largo alcance, muy precisos. **CONTRAS:** débiles.



BRUJA DEL TIEMPO
PROS: buenos hechizos. **CONTRAS:** vulnerable a todo tipo de ataque.

Unidades de nivel 3



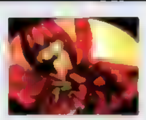
DEMONIO ESPADACHÍN
PROS: veloz, fuerte ataque, bueno en cuerpo a cuerpo. **CONTRAS:** costoso, débil.



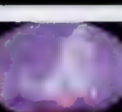
SACERDOTE OSCURO
PROS: volador, rápido, usa hechizos poderosos. **CONTRAS:** frágil.



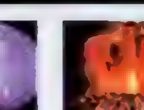
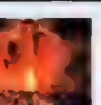
MAGO DE FUEGO
PROS: usa hechizos de fuego. **CONTRAS:** costoso, tarda mucho en construirse.



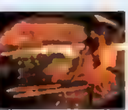
CHORRO DE FUEGO
PROS: ataque de llamas poderoso. **CONTRAS:** blanco fácil, caro.



BARCO FANTASMA
PROS: transporte, ataque mágico potente. **CONTRAS:** frágil y costoso.

LICHE
PROS: toma vida de las unidades cercanas. **CONTRAS:** no discrimina entre bandos.



MAGO DE LA MENTE
PROS: veloz, hace cambiar de bando a los enemigos. **CONTRAS:** débil, costoso.

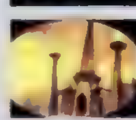


CABALLERO CELESTE
PROS: volador, ataque potente, veloz, resistente. **CONTRAS:** costoso.

Estructuras de nivel 2

ABISMO
PROPÓSITO: crea unidades de nivel 2. **INFO EXTRA:** sólo produce 4 tipos de unidades.

Estructuras de nivel 3



TEMPLO
PROPÓSITO: crea unidades de nivel 3. **INFO EXTRA:** creado por Albañil/Lokken.

Unidades de nivel 4



DRAGÓN NEGRO
PROS: potente, veloz y resistente. **CONTRAS:** costoso, tarda en construirse.



DEIDAD DE TAROS-BELIAL
PROS: potente, veloz y resistente. **CONTRAS:** aparece al azar.

Estructuras de nivel 4



PIEDRA IMÁN DIVINA
PROPÓSITO: reunir Maná. **INFO EXTRA:** mucho mejor que la común.

ESTRATEGIAS INICIALES

1) Apenas puedan, construyan algunas unidades baratas de nivel 1. Necesitarán vigilar a sus oponentes para saber si su juego es de Tortuga, Oso o Búho. Si intentan hacer movimientos expansivos muy pronto, es bueno tener algunas unidades a mano para demorarlos.



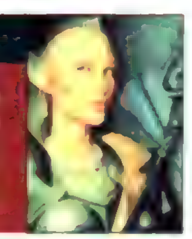
2) Hasta que el Maná comience a fluir, necesitarán conservar todas las unidades de nivel 1 que puedan, así que les conviene tener un constructor con una tecla asignada para recurrir a él en cualquier momento.

3) Combinen los constructores para acelerar las edificaciones. Se utilizará mayor cantidad de Maná, pero el tiempo que se ahorra en la producción valdrá la pena.

GUÍA DE UNIDADES VERUNA

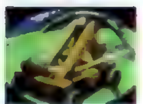
Acuáticos por naturaleza, los Veruna son rivales marítimos formidables. Dado que poseen una amplia selección de unidades de este tipo, son los dueños indiscutidos en su terreno. Sin embargo, cuentan con bastantes unidades terrestres y no dejan de ser un ejército poderoso en todo sentido.

MONARCA: Kirenna



PROS: nadadora, poderosos hechizos acuáticos, construye estructuras de nivel 1. **CONTRAS:** si la eliminan, todo termina.

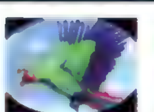
Unidades de nivel 1



CATAPULTA
PROS: buen alcance, ataque y defensa. **CONTRAS:** armadura débil, baja velocidad de recarga.



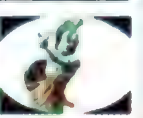
ARQUERO
PROS: fuego antiaéreo, buen alcance, barato. **CONTRAS:** no es muy resistente.



LORO
PROS: volador, veloz, muy buen explorador, barato. **CONTRAS:** muy frágil, sin armas.



SACERDOTISA
PROS: construye estructuras de nivel 1 y 2, sana unidades. **CONTRAS:** sin armas.



GUERRERO
PROS: barato, se construye muy rápido. **CONTRAS:** se hace obsoleto enseguida.

Estructuras de nivel 1



ENCLAVE
PROPÓSITO: construye unidades de nivel 1. **INFO EXTRA:** barato, construcción rápida.

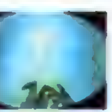


ENTRADA
PROPÓSITO: da acceso a las unidades propias. **INFO EXTRA:** construcción rápida, muy útil.

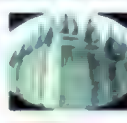




TORRE DE VIGILANCIA
PROPÓSITO: defensa estructural. **INFO EXTRA:** flechas, buena defensa antiaérea.



PIEDRA IMAN
PROPÓSITO: reunir Maná. **INFO EXTRA:** muy delicada, necesita constante protección.



MURO
PROPÓSITO: estructura estática de protección. **INFO EXTRA:** rápido de hacer, muy resistente.

Unidades de nivel 2



BUQUE INSIGNIA
PROS: construye unidades de nivel 1 y 2, flechas. **CONTRAS:** sólo se construye en el agua.



BUQUE ARPONERO
PROS: ataque poderoso, resistente. **CONTRAS:** lento, costoso.



BUQUE DE GUERRA
PROS: excelente armamento de artillería, transporta unidades, fuerte. **CONTRAS:** lento, costoso.



BARCO TRANSPORTE
PROS: gran capacidad. **CONTRAS:** débil y lento.

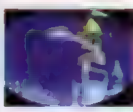


ESQUIFE
PROS: excelente explorador naval, dispara flechas. **CONTRAS:** frágil.

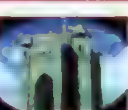


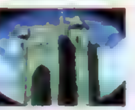
BARCO TRABUQUETE
PROS: buen alcance, poderoso. **CONTRAS:** costoso, lento, frágil.

Estructuras de nivel 2

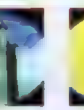


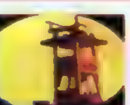
BALUARTE
PROPÓSITO: defensa estructural. **INFO EXTRA:** cañón, lento para apuntar, pero potente.





CIUDADELA
PROPÓSITO: construir unidades de nivel 3. **INFO EXTRA:** costosa, lenta de construir.





TORRE FLOTANTE
PROPÓSITO: defensa naval. **INFO EXTRA:** ataque nutrido con ballesta, estática.

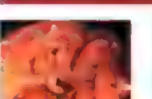


MORTERO
PROPÓSITO: artillería fija. **INFO EXTRA:** fuego indirecto, vulnerable al ataque aéreo.



FUERTE MARINO
PROPÓSITO: crea unidades navales de nivel 2. **INFO EXTRA:** se construye en la costa.

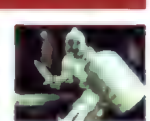
Unidades de nivel 3



AMAZONA
PROS: muy veloz, ataque de gran alcance. **CONTRAS:** débil, costosa.



FIERA
PROS: muy rápida, ataque potente. **CONTRAS:** no muy resistente, costosa.



CRUZADO
PROS: duro, excelente para cuerpo a cuerpo. **CONTRAS:** lento, costoso.



DIRIGIBLE
PROS: volador, ataca con flechas y bombas, excelente alcance visual. **CONTRAS:** lento, frágil.



MOSQUETERO
PROS: excelente rango, ataque poderoso. **CONTRAS:** malo en cuerpo a cuerpo, lento en recarga.



SACERDOTE DE LIHR
PROS: construye unidades y estructuras de nivel 4, camina sobre el agua, hechizo de Bola de Agua. **CONTRAS:** lento, frágil.

Unidades de nivel 4



DRAGÓN DE MAR
PROS: vuela, buenos hechizos, muy duro. **CONTRAS:** costoso, tarda en construirse y sólo puede haber uno.



DEIDAD DE VERUNA - LIHR
PROS: muy poderosa, resistente y veloz. **CONTRAS:** aparece al azar.

Estructuras de nivel 4



PIEDRA IMÁN DIVINA:
PROPÓSITO: reunir Maná. **INFO EXTRA:** muy eficiente, más resistente que la piedra Imán convencional.



PILAR DE LUZ
PROPÓSITO: sanar unidades. **INFO EXTRA:** las unidades cercanas se recuperan.

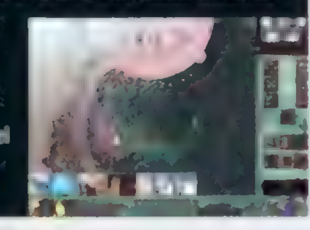
CONSEJOS EXPERTOS

Podría pensarse que esta raza sólo puede vencer en misiones navales, pero sus unidades terrestres también son muy eficientes. Los mosqueteros tienen un excelente ataque, especialmente en grupos. Aquí hay algunos puntos que conviene recordar:

1) Los Trabuquetes pueden disparar hacia la tierra. Si el enemigo no puede atacarlos desde el aire, estas unidades son casi imparables, aunque precisan soporte defensivo.

2) Las Fieras son casi tan rápidas como la caballería; úsenlas en ataques sorpresa, apoyadas por Amazonas.

3) Si Kirenna es atacada, hagan que se sumerja en el agua y nadará tan rápidamente, que nadie podrá alcanzarla.

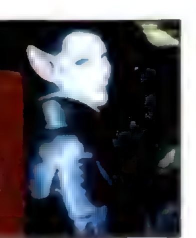


TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

GUÍA DE UNIDADES ZHON

Los Zhon pertenecen a un nivel más cercano a las bestias que a los humanos, y son formidables guerreros. Con sólo cuatro estructuras disponibles, y su estilo poco inteligente y basado en la fuerza bruta, esta raza ofrece una experiencia de juego muy diferente de sus otros tres rivales.

MONARCA: Thirsha



PROS: voladora, muchos hechizos útiles, conjura unidades de nivel 1.
CONTRAS: si cae en batalla, es el fin de los Zhon.

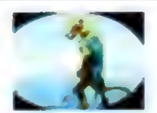
Unidades de nivel 1



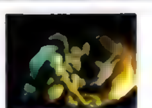
MURCIÉLAGO
PROS: volador, veloz, buen explorador.
CONTRAS: fácil de eliminar.



CUIDADOR
PROS: fabrica unidades de nivel 1.
CONTRAS: frágil.

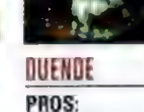


DOMADOR
PROS: construye unidades de nivel 2.
CONTRAS: frágil, sin armas.



GOBLIN
PROS: barato, buenos en gran número.
CONTRAS: delicado y poco poderoso.

CAZADOR
PROS: ataque a distancia, veloz, antiaéreo.
CONTRAS: poca armadura.



DUENDE
PROS: duro, bueno en cuerpo a cuerpo.
CONTRAS: un poco lento.

Estructuras de nivel 1



PIEDRA IMÁN
PROPÓSITO: reunir Maná.
INFO EXTRA: muy delicada, necesita constante protección.



FUEGO SAGRADO
PROPÓSITO: sana unidades cercanas.
INFO EXTRA: ubicado en sitios clave puede ser de gran ayuda.

Unidades de nivel 4

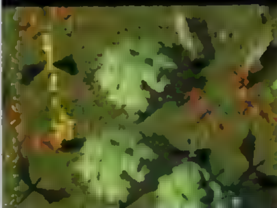
DRAGÓN ANTIGUO
PROS: ataque muy potente, muy veloz, durísimo y mágico.
CONTRAS: costoso, enormes tiempos de creación, sólo puede tenerse uno.



DEIDAD DE ZHON - TAMMUZ
PROS: ultra potente, ultra veloz y super-ultra rápido.
CONTRAS: aparece al azar (sólo si hay un Shaman).

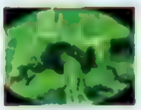
CONSEJOS EXPERTOS

Manejando los Zhon, más que construir una base se la va transportando todo el tiempo. Sus constructores pueden crear unidades en cualquier parte. Claro que conviene proteger las Piedras Imán con Tótems Muerte, pero si mantienen los constructores en movimiento, será difícil para el enemigo dedicarse a destruirlas. Aquí hay algunos puntos a tener en cuenta:



- En el aire, los Zhon tienen las mejores unidades del juego. Los Dracos son excelentes para toda tarea, siempre que no aterricen cerca de unidades enemigas.
- Distribuyan Fuegos Sagrados por todas partes y tendrán un ejército eternamente sano.

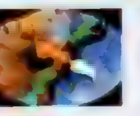
Unidades de nivel 2



BASILISCO
PROS: convierte en piedra al enemigo.
CONTRAS: lento, blanco fácil.



SEÑOR DE LAS BESTIAS
PROS: construye unidades de nivel 3, ataque a distancia.
CONTRAS: débil, lento.



GRIFO
PROS: volador, ataque a distancia, antiaéreo, veloz.
CONTRAS: muy frágil.



HARPÍA
PROS: hace que el enemigo se cambie de bando.
CONTRAS: costosa.



KRAKEN
PROS: gran defensa contra cualquier tipo de ataque.
CONTRAS: debe estar en el agua.

Estructuras de nivel 2



TOTEM MUERTE
PROPÓSITO: estructura de defensa.
INFO EXTRA: relámpago poderoso.

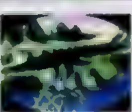
Unidades de nivel 3



DRACO
PROS: muy veloz, poderoso ataque de fuego.
CONTRAS: no muy resistente, costoso.



ORCA DE LA JUNGLA
PROS: dura, buena en cuerpo a cuerpo.
CONTRAS: costosa, tarda mucho en crearse.



ROC
PROS: transporte veloz.
CONTRAS: sin armas.





SHAMAN
PROS: crea unidades y estructuras de nivel 4, ataque relámpago.
CONTRAS: lento, costoso, tarda en crearse.



GIGANTE DE PIEDRA
PROS: excelente ataque a distancia, muy resistente.
CONTRAS: blanco fácil, lento.



MENUDO
PROS: volador, veloz, ataque por relámpago, resistente.
CONTRAS: costoso, tarda mucho en conjurarse.

Estructuras de nivel 4

PIEDRA IMÁN DIVINA
PROPÓSITO: si a esta altura no lo saben, es inútil que tratemos de explicarlo...
INFO EXTRA: muy eficiente, más resistente que la piedra Imán convencional.

ESTRATEGIAS INTERMEDIAS Y FINALES

ESTRATEGIAS INTERMEDIAS

1) Los grupos de exploradores deben ser reemplazados por cazadores, para comenzar a atacar las Piedras Iman y los centros de producción enemigos.

2) Construyen torres de defensa entre paredes alrededor de las Piedras Imán. Si tienen buena artillería y unidades varias, podrán debilitar a las unidades que intenten acercarse.

3) Las fuerzas de ataque deben construirse en base a una buena variedad de unidades de todos los tipos.

ESTRATEGIAS FINALES

1) A esta altura, varias estructuras enemigas periféricas estarán destruidas, y si tienen bastante fuerza ofensiva, pueden intentar un ataque decisivo.

2) Al asaltar posiciones enemigas, usen artillería de largo alcance para atacar. El oponente, alertado por esta situación, comenzará a enviar sus propias fuerzas hacia las unidades que hayan colocado delante de la artillería.

3) Mantengan grupos mezclados de infantería y artillería (60% y 40%, respectivamente), y ataquen desde dos o tres direcciones diferentes. Comiencen atacando Piedra Imán, Constructores y magos.

Trucos

TRICKSTYLE

Ingresen los códigos en el menú correspondiente.



TEAROUND
Ganar siempre
CITYBEACONS
Ganar todo
IWISH
Tiempo ilimitado
TRAVOLTA
Movimientos especiales
INFLATEDEGO
Cabezas gigantes

FIFA 2000

Ingresen los códigos en el menú correspondiente:

MOMONEY
Dinero ilimitado
HOOLIGAN
Equipos extra
BURNABY
Habilitar la cancha de EA Sports
SIZZLE
Modo Relámpago
DIZZY
Modo Alien
LIGHTSOUT
Modo Brillante



PRINCE OF PERSIA 3D

Para iniciar el juego en un nivel específico, modifiquen el acceso directo a POP3D.EXE, agregando alguno de los siguientes parámetros:

-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"

Carguen el juego, seleccionen "Nuevo Juego" y podrán entrar en el nivel correspondiente. Tengan en cuenta que, usando este truco, al terminar el nivel siempre se cargará el mapa dos. Si quieren seguir avanzando, deberán cargar cada uno de los mapas manualmente.

FORCE 21

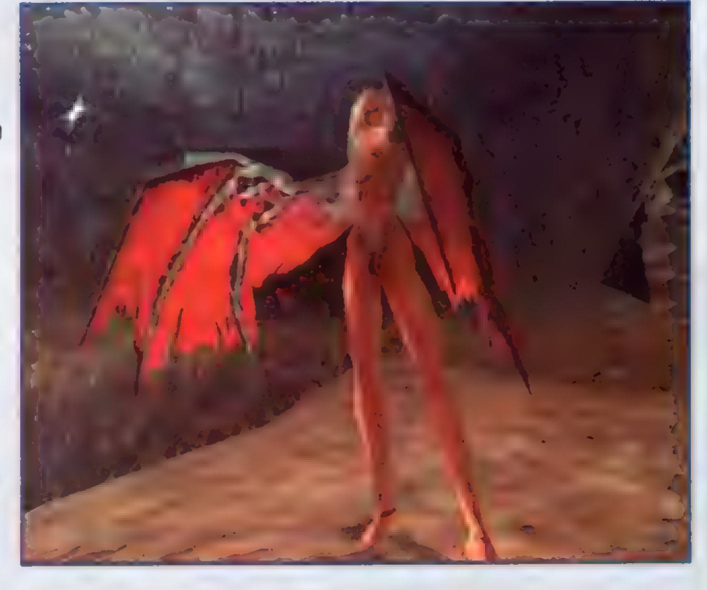
AMAZON
Sin árboles
LONDON
Sin nubes
AVATAR
Marca todos los vehículos y edificios
ISPY
Deshabilita la niebla de guerra
POLYTHEISM
Invencibilidad para todos
KILLENEMY
Mata a todos los enemigos
GRID
Muestra la grilla
CHESSMATCH
Radar al 100%
COMMANDERS
Deshabilita los efectos de los comandantes
STRATPERSPECTIVE
Cambia la vista
NOVICTORY
Deshabilita las condiciones de victoria
HURT
Daña el primer vehículo del pelotón seleccionado
CHILLOUT
Fija los vehículos en su posición
SEATTLE
Deshabilita el horizonte
HASSELHOFF
Perder instantáneamente
GAMEOVERMAN
Ganar instantáneamente

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

IAMGOD
Invencible
SMOGHEAD
Salud al máximo
DEBUG ON
Habilitar modo debug
DEBUG OFF
Deshabilitar modo debug

En modo debug:

ALL WEAPONS
Muestra una lista de todas las armas posibles y sus códigos
GIVE ####
Entrega el arma especificada en #### (usando el código indicado en "all weapons")



Pociones y cristales ilimitados:
Abran el inventario.
Arrastren una poción o cristal fuera del inventario pero no la suelten.
Salgan del inventario.
Regresen al inventario y verán que la poción o el cristal se habrá duplicado.

AGE OF EMPIRES II



Presionen Enter y luego ingresen los códigos:

ROCK ON
1000 piedra
LUMBERJACK
1000 madera
ROBIN HOOD
1000 oro
CHEESE STEAK JIMMY'S
1000 alimento
MARCO
Revelar el mapa
POLO
Eliminar sombras
AEGIS
Construir rápido
NATURAL WONDERS
Controlar la naturaleza
I LOVE THE MONKEY HEAD
Obtener VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON
Obtener un Cobra
TO SMITHEREENS
Obtener un Saboteador
TORPEDO#
Destruir al oponente indicado en el número #
BLACK DEATH
Destruir a todos los enemigos
WIMPYWIMPYWIMPY
Autodestrucción
I R WINNER
Ganar
RESIGN
Perder

DRIVER

Si tienen problemas para completar la misión de entrenamiento (injustamente difícil), pero quieren seguir con el resto, hay una solución.
Carguen el archivo DRIVER\DATA\MLADDER.DML en un editor de texto y eliminen las dos líneas con el texto:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Salven el archivo y podrán comenzar el juego entrando directamente en las misiones.

HOMEWORLD

Comiencen el juego con uno de los siguientes parámetros, por ejemplo:
c:\homeworld\homeworld.exe /debug

/DEBUG
Habilita la consola
NOCOMPPLAYER
Deshabilita a los jugadores de la máquina
/NOTACTICS
Deshabilita las tácticas
/NORETREAT
Deshabilita las "retiradas" de las tácticas
/DEMORECORD
Grabar una demo
/DEMOPLAY
Reproducir una demo
CLOSECAPTIONED
Habilita los subtítulos

BRAVEHEART

En modo 3D, presionen la tecla DEL y luego tipeen los códigos:

SESQUIPIDILIAN
Habilita los códigos
BANNOCKBURN
Mata a todos los enemigos
THE FIVE HUNDRED
Mata a las tropas propias
DRESDEN
Incendia todos los edificios
STEVE REEVES
Hace a las tropas más resistentes
BUCKS FIZZ
Hace que las tropas retrocedan
BASTILLE DAY
Permite atravesar las paredes
HAEMORRHAGE
Deshabilita la sangre
KILLCAM
Mata al camarógrafo

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Presionen Enter y luego ingresen los códigos:

TEAMGOD
Hace invencible a todo el equipo
AVATARGOD
Hace invencible al jugador
STUMPY
Modo Stumpy
NOBRAINER
Modifica la IA
EXPLORE
Deshabilita las condiciones de victoria
5FINGERDISCOUNT
Llena el inventario
BIGNOGGIN
Modo Cabezón
MEGANOGGIN
Modo Megacabezón
CLODHOPPER
Modo Clodhopper
1-900
Respiración agitada
TURNPUNCHKICK
Modo Plataformas
THESHADOWKNOWS
Modo invisible
TEAMSHADOW
Modo Equipo invisible

Los siguientes códigos modifican la forma en que el engine procesa los mapas. No sirven para hacer trampa, pero pueden resultar interesantes: normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alertnessstatecolors, alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, pathpointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.



Guerra de consolas

■ Sega, Sony y Nintendo luchan por la supremacía

Los jugadores de PC pocas veces tenemos algo a favor para decir sobre las consolas, y es probable que esta situación no cambie en un futuro cercano. Pero aunque nos cueste admitirlo, tienen sus puntos positivos y definitivamente cuentan con muchos juegos de gran calidad que nos gustaría tener. Mientras empresas como SquareSoft y Capcom sigan desarrollando productos casi exclusivos para consolas, se nos hace muy difícil creer que su atractivo vaya a declinar.

Una gran ayuda es que la nueva generación de consolas está equipada con procesadores de 128 bits y toma prestados varios de los conceptos básicos de las aceleradoras 3D más poderosas de la actualidad. De hecho, distintos fabricantes de consolas se han aliado a empresas diseñadoras de chips 3D como S3 y NEC, y sus productos cada vez funcionan en forma más parecida a las PCs.

Mientras tanto, las nuevas consolas están librando su propia guerra, tratando de ganar seguidores y atraer a los principales diseñadores de juegos del mundo. Una guerra que podría hacerse sentir entre los usuarios de PC y que conviene seguir de cerca.



DREAMCAST

La era PlayStation llegó a su fin el 9 de septiembre de este año (9/9/99), cuando la consola Sega Dreamcast hizo su debut en los Estados Unidos. En Japón ya se vendía desde noviembre del año pasado, pero no fue hasta este momento que Sega confirmó su carta ganadora. Como punto de referencia, en su primer fin de semana, Dreamcast recaudó más que el estreno de *Star Wars: Episodio 1*, y, por si estuvieron viviendo en una caverna, esto significa *mucho* dinero. Su precio en los Estados Unidos es de u$s 200 (o u$s 150 para la versión sin módem), lo que la convierte en una opción muy atractiva para quienes no estén interesados en aprender las "sutilezas" de mantener una PC.

Para su parte gráfica, Sega utilizó la tecnología PowerVR 2 de NEC, y, aunque sus características no parecen tan impresionantes, la ventaja de que todo el hardware y los diseñadores de juegos estén trabajando en base a esta tecnología ha dado sus frutos.



Tekken Tag Tournament es la principal arma que usará la PlayStation 2 para hacernos creer que *debemos* tenerla.



Dreamcast junto a su controlador y la Virtual Memory System. La VMS también puede usarse como miniconsola portátil.

Sega vende este teclado como accesorio para que, si se compran una Dreamcast, no extrañen tanto a la PC (sí, claro).

Dreamcast es la consola más poderosa que puede conseguirse en la actualidad, pero la calidad de sus juegos es lo que realmente marca la diferencia. Es muy difícil mantenerse indiferente ante títulos como *Soul Calibur*, *Ready 2 Rumble*, *Virtua Fighter 3* o *Resident Evil: Code Veronica*, y quien se encuentre frente a ellos no podrá evitar la tentación de probarlos, salvo que tenga algún odio patológico por las consolas.

Además, Dreamcast usa un sistema operativo derivado de Windows CE y soporta Direct3D y OpenGL, lo cual permite que las conversiones de juegos de PC sean más fáciles de realizar que nunca. Entre los primeros títulos en dar el salto, estarán *Shadow Man*, *Trickstyle*, *MDK 2* y *Slave Zero*, aunque todavía está por verse si

Dreamcast vs. PlayStation 2

CARACTERISTICA	SEGA DREAMCAST	SONY PLAYSTATION 2
CPU	Hitachi SH-4 128 bits RISC (200 MHz) performance de punto flotante: 1,4 GFLOPS	Toshiba Emotion 128 bits RISC (300 MHz) performance de punto flotante: 6,2 GFLOPS
Memoria	24 MB SDRAM ancho de banda: 800 MB/seg	32 MB RDRAM (Rambus) ancho de banda: 3,2 GB/seg
Video	NEC PowerVR 2 (8 MB compartidos) 3 millones de polígonos por segundo (máxima calidad) multitexturing, trilinear filtering, mip-mapping, fog, antialiasing super-sampling, bump-mapping, specular lighting, environment mapping, compresión de texturas	Graphics Synthesizer (4 MB internos) 20 millones de polígonos por segundo (máxima calidad), multitexturing (16 pixeles por ciclo), trilinear filtering, mip-mapping, fog, antialiasing, bump-mapping
Sonido	Yamaha (64 voces, surround), 2 MB SDRAM	SPU2 (48 voces), 2 MB DRAM
CD-ROM	Yamaha 12X GD-ROM (1 GB)	CD-ROM (24X), DVD-ROM (4X)
Conectividad	Módem 56K	FireWire (IEEE 1394), PCMCIA, USB
Salida	NTSC/PAL, VGA, 640x240 con antialiasing	NTSC/PAL, Digital TV (DTV), VESA (1280x1024)
Extras	Visual Memory System (VMS)	Decodificador de MPEG 2

alguna vez tendremos sus juegos "exclusivos" en nuestros escritorios.

PLAYSTATION 2

Durante mucho tiempo, Sega y Nintendo se repartieron los dividendos del mercado de las consolas, hasta que un día, Sony cambió el balance de las fuerzas, y el entretenimiento hogareño nunca volvió a ser el mismo. PlayStation se coronó como la consola más popular de la década, y las alianzas de Sony con empresas como Electronic Arts, SquareSoft y Namco le reportaron enormes beneficios y una verdadera legión de fans incondicionales.

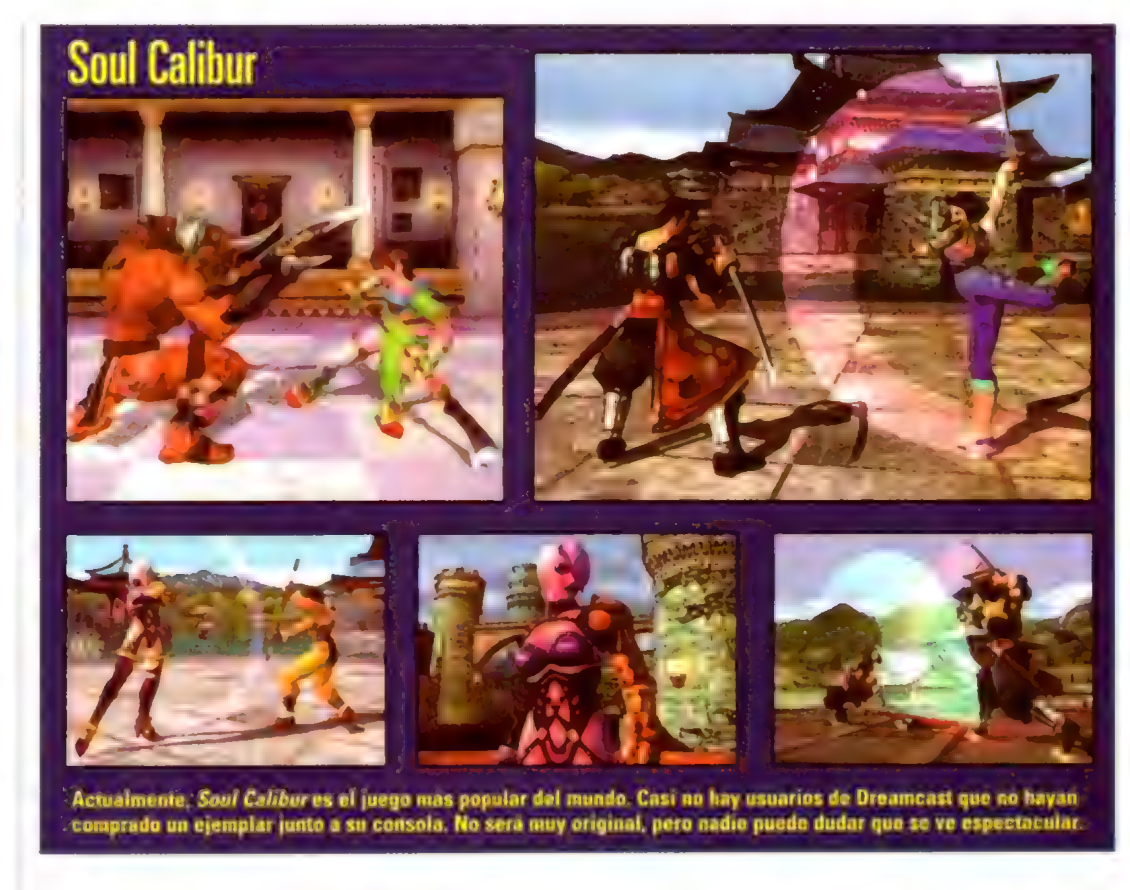
El debut japonés de la PlayStation 2 está previsto para marzo del 2000, seguido pocos meses después por un lanzamiento mundial. Será compatible con los juegos desarrollados para su antecesora, y sus características técnicas la perfilan como un diseño mucho más ambicioso que Dreamcast, con una capacidad gráfica muy superior a la de las mejores PCs actuales.

Claro que su éxito no depende sólo de la tecnología. Los primeros indicios señalan que tendrá un precio cercano a los u$s 300, pero ésta no es la única desventaja que enfrentará. Se estima que, para cuando esté en la calle, ya habrá más de dos millones y medio de Dreamcast funcionando, lo que representa un gran número de usuarios que deberán ser convencidos de que Sony tiene algo mejor para ofrecerles. Con cada día que Dreamcast esté en la calle, el atractivo de la marca PlayStation se irá apagando, y tendrá que recorrer un largo camino para volver a ubicarse en el sitio de privilegio que ocupaba hasta hace poco tiempo.

DOLPHIN

Nintendo todavía no reveló muchos datos sobre la consola que sucederá a la no-tan-popular Nintendo 64. Su nombre clave es Dolphin y, con una fecha estimada de lanzamiento para fines del 2000, será la última de su generación en llegar a los negocios.

El chip de video de Dolphin será producido por ArtX, empresa que está desarrollando su tecnología en paralelo con una versión para aceleradoras gráficas de PC. Sus características se mantienen bajo el máximo secreto, pero este desarrollo sugiere que



Actualmente, *Soul Calibur* es el juego mas popular del mundo. Casi no hay usuarios de Dreamcast que no hayan comprado un ejemplar junto a su consola. No será muy original, pero nadie puedo dudar que se ve espectacular.

Nintendo intenta establecer una conexión entre ambas plataformas y alentar a los diseñadores a portar sus juegos a Dolphin.

Nintendo también ha firmado un convenio con S3 para incorporar la tecnología de compresión de texturas S3TC a su nueva consola. *"S3 será uno de los principales factores que aumentarán la performance de Dolphin* –dijo Howard Lincoln, presidente de Nintendo of America–. *La incorporación de la tecnología S3, sumada a nuestras alianzas estratégicas con empresas como IBM, Matsushita, ArtX y MoSys, hará de Dolphin una consola sin igual."*

Nintendo deberá aportar algo realmente novedoso para hacer frente a las consolas que, para ese entonces, estén en la calle, pero todavía no está dicha la última palabra.

X-BOX

Microsoft lo niega, pero ya nadie tiene dudas de que el proyecto (nombre clave) X-Box es una realidad. X-Box pretende ser una especificación "abierta", algo así como una "PC bajas calorías", dedicada a correr juegos. De este modo, el hardware que integre esta consola podrá provenir de distintos fabricantes, siempre y cuando cumpla con ciertos requisitos mínimos.

Aparentemente, X-Box no habría sido dado a conocer oficialmente para no ponerse en el camino de Dreamcast, ya que Microsoft fue un aliado estratégico de Sega en su lanzamiento. *"Hemos sabido de este X-Box por mucho tiempo* –comentó Charles Bellfield, encargado de relaciones públicas de Sega–. *Dreamcast es muy diferente. X-Box apunta a un mercado distinto, a un costo mayor. Apunta a competir con PlayStation 2."*

X-Box también podrá reproducir DVDs, y se espera que su lanzamiento ocurra durante la segunda mitad del 2000, a un precio cercano a los u$s 300. Por supuesto, al no ser un proyecto "oficial", podría ser que nunca salga a la venta, aunque dudamos mucho de que ésa sea la intención. Hagan sus apuestas...

EL PODER DE LA SENCILLEZ

Las consolas son mucho más económicas y fáciles de usar que las PCs, y por más que tengamos muchas razones para demostrar las virtudes de la PC (¿hace falta que las volvamos a detallar?), siempre habrá gente que preferirá tener lo más simple. A pesar del intento de Microsoft por unificar formatos, es difícil predecir qué consola terminará prevaleciendo o si vale la pena que un usuario de PC se moleste en tenerlas en cuenta.

En definitiva, lo único cierto es que tanto las consolas como las PCs fueron el punto de origen de muchos juegos y sagas que trascendieron las barreras del hardware para convertirse en clásicos de todos los tiempos. ¿No será tiempo de que los usuarios de los distintos formatos empecemos a llevarnos un poco mejor?



Uno de los argumentos de venta de la PlayStation 2 será que puede reproducir DVDs, además de ser compatible con los juegos de la original.

TEPPRO

Impact TNT2 Ultra

EMPRESA: Teppro **MÁS INFORMACIÓN:** *www.teppro.com* **PRECIO:**$342, $366 (con salida de TV)



Las cajas de las versiones Ultra y "no-Ultra" se parecen mucho. Busquen la banda anaranjada...

De tanto hablar de la próxima generación de aceleradoras 3D, es fácil pasar por alto que mucha gente necesita cambiar su tarjeta de video *hoy*.

BenchMarks

3DMark 99 Max

	16 bits	32 bits
640x480	2749	2705
1280x1024	1529	1485
Game 1 Race		
640x480	43,0 fps	40,4 fps
1280x1024	27,7 fps	25,1 fps
Game 2 First Person		
640x480	48,8 fps	45,0 fps
1280x1024	31,9 fps	29,8 fps
Quake II		
640x480	53,0 fps	
1600x1200	26,8 fps	

Pero el mundo no estará detenido hasta que salgan las GeForce 256, Voodoo4 y Savage 2000, así que no es tarde para echarles el ojo a las últimas TNT2 Ultra en llegar a los negocios.

Las aceleradoras 3D se están renovando a un ritmo muy veloz, lo cual hizo que los fabricantes se preocuparan cada vez menos por agregarles nuevas características que las separen de los diseños "de referencia". La Teppro Impact TNT2 Ultra no es la excepción y se ve muy similar a cualquier otra TNT2 Ultra del mercado, corriendo a 150 MHz y con memorias de 183 MHz (*cooler* incluido). Su performance tampoco presenta mayores sorpresas, lo cual implica que casi cualquier juego actual es capaz de correr a 1024x768 sin problemas. Si se sienten valientes, también pueden tratar de usar modos de 32 bits, aunque en la mayoría de los casos, la caída de velocidad es demasiado notable como para que valga la pena.

Esta tarjeta está disponible en dos versiones: con y sin salida de TV. Como imaginarán, el modelo con salida de TV cuesta un poco más, pero la idea de jugar en baja resolución no nos resulta nada atractiva, y parece mucho más sensato ahorrarse unos pesos y elegir la versión más económica.

La nueva generación está cerca, pero serán tarjetas más caras que todavía deben demostrar que aportarán algo importante para los juegos actuales. Por su parte, la Impact TNT2 Ultra puede conseguirse hoy mismo, y difícilmente alguien quede decepcionado.

PC JUEGOS GAMER — EN RESUMEN

A FAVOR: Puede conseguirse por menos que otras tarjetas similares. La versión Ultra es más rápida que las basadas en TNT2 "comunes".

EN CONTRA: La salida de TV no es de mucha utilidad.

EN DEFINITIVA: Si se decidieron por tener una TNT2 Ultra, ésta puede ser una excelente alternativa.

CREATIVE LABS

3D Blaster TNT2 Ultra

EMPRESA: Creative Labs **MAS INFORMACION:** *www.creative.com* **PRECIO:** $380

La TNT2 Ultra de Creative Labs también tiene un cooler, pero no sueñen con llevar su velocidad mucho más allá.

La TNT2 Ultra de Creative Labs sigue el diseño de referencia de NVIDIA hasta sus más mínimos detalles, corriendo a 150 MHz (en realidad, 149,8 MHz) con memorias de 183 MHz, pero se ha preocupado por desarrollar drivers y utilidades un poco más elaborados que los provistos por NVIDIA.

La principal novedad que aporta la TNT2 Ultra de Creative es la inclusión de la tecnología Unified, que permite correr juegos basados en Glide ("traduciendo" sus funciones a D3D) por medio de cualquier tarjeta fabricada por Creative. Los resultados no son muy rápidos y resultan mucho menos confiables que usar una tarjeta basada en algún chip de 3dfx, pero siempre es bienvenido contar con más opciones. También se incluye un accesorio para hacer *overclocking* (modificar la velocidad del chip y las memorias),

BenchMarks

3DMark 99 Max

	16 bits	32 bits
640x480	2797	2729
1280x1024	1537	1498
Game 1 Race		
640x480	43,2 fps	41,8 fps
1280x1024	28,0 fps	26,3 fps
Game 2 First Person		
640x480	49,4 fps	45,2 fps
1280x1024	32,7 fps	30,1 fps
Quake II		
640x480	53,7 fps	
1600x1200	27,0 fps	

pero a menos que decidan invertir en refrigeración adicional, las mejoras que pueden obtenerse son mínimas. Todo esto suena interesante, pero la única forma de poder usar cualquiera de estas opciones es instalando los drivers de Creative. Si pretenden estar actualizados e ir bajando los nuevos drivers de referencia de NVIDIA, todos estos "extras" dejarán de funcionar.

Creative también incluyó una salida de TV, pero su imagen es demasiado borrosa como para que valga la pena usarla. Si realmente quieren probar suerte con su "emulador de Glide", ésta es la única tarjeta "no-3dfx" que podría darles la oportunidad de hacerlo, pero no ofrece nada que justifique una recomendación por sobre el resto de las TNT2 Ultra.

PC JUEGOS GAMER — EN RESUMEN

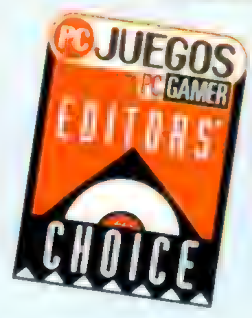
A FAVOR: Los drivers Unified no son muy confiables, pero permiten correr algunos juegos que sólo soportan Glide. Salida de TV.

EN CONTRA: La salida de TV no es de buena calidad.

EN DEFINITIVA: Si quieren intentar correr juegos con soporte para Glide, ésta es la única TNT2 que se lo va a permitir.

MICROSOFT

Mouses IntelliEye



Microsoft reinventó el mouse, y nadie está más feliz que nosotros.

EMPRESA: Microsoft **MÁS INFORMACIÓN:** *www.microsoft.com* **PRECIO:** $55 (Explorer), $85 (IntelliMouse)

Desde sus comienzos, todos los mouses se mantuvieron prácticamente iguales. De hecho, más allá del precio o de que tengan alguna característica "especial", los mouses que tenemos en nuestros escritorios son ligeras variantes sobre un mismo tema. Es como poner la carrocería de una Ferrari sobre el chasis de un Ford T: podrá verse muy bien, pero la tecnología es vieja e inadecuada.

Hasta hoy, dentro de cada mouse siempre había un montón de partes móviles mecánicas (la vieja bola, los rodillos y algunas otras piezas misteriosas). El problema de este diseño está en que es descartable. Tarde o temprano, siempre se llega a un punto en que la maldita flecha deja de moverse, y uno debe tomarse el trabajo de dar vuelta el mouse y destrabar el disco plástico que mantiene la bola en su lugar. La mayoría de las veces nos encontramos con un espectáculo bastante desagradable: pelos, pelusas y sustancias varias. En nuestro caso, los mouses no aguantan limpios más de una semana, pero la situación puede ser peor si se vive con un perro, un gato o alguna otra criatura similar. Después de repetir el proceso varias veces, no importa cuánto tratemos de descontaminar el estúpido aparato, las limpiezas se vuelven cada vez menos efectivas, hasta que terminamos tirándolo a la basura y comprando uno nuevo.

Por suerte, el círculo vicioso está a punto de romperse, ya que Microsoft creó dos nuevos mouses que bien podrían durar más que todo el resto de nuestras PCs. Sabemos que esto parece demasiado bueno para ser cierto (y nosotros también desconfiábamos en un principio), pero estamos hablando muy en serio. Tanto el IntelliMouse como su hermano mayor (el Explorer) usan la nueva tecnología IntelliEye. Las partes móviles y la insufrible rutina de limpieza quedaron en el pasado, y fueron reemplazadas por un microchip, una luz y una diminuta cámara digital.

Como ya dijimos, cuando nos hablaron de esta tecnología por primera vez, nos quedaron algunas dudas. Después de todo, hace años que venimos usando los mismos mouses de siempre, y con la llegada del USB y su frecuencia de 120 Hz, un buen mouse convencional parece más que suficiente para satisfacer nuestras necesidades. Pero ahora que testeamos los productos finales, debemos admitir que estamos muy impresionados.

El sensor óptico IntelliEye toma muestras del escritorio 1500 veces por segundo y compara las imágenes que capta para poder traducir los cambios en la superficie a movimientos en la pantalla. Esta técnica de procesamiento ejecuta más de 18 millones de instrucciones por segundo y, de acuerdo con Microsoft, esto resulta en una respuesta 12 veces más rápida que la de un mouse tradicional. De paso, quienes tengan máquinas más viejas también podrán conectar ambos IntelliMouse al puerto PS/2 (aunque la verdad es que sería un verdadero desperdicio).

Además del gran beneficio de no desgastarse (obviamente, por no tener partes móviles), ambos mouses funcionan sobre casi cualquier superficie. De hecho, ya no será necesario trabajar sobre un pad, y sólo tendrán algún problema si lo usan sobre una superficie altamente reflectora (¿pero acaso alguien tiene su PC ubicada sobre un espejo?). Si bien en un principio estos mouses se sienten un poco raros por no desplazarse "rodando" como sus colegas del pasado, luego de un breve período de adaptación, no podemos ni pensar en volver al viejo sistema.

En cuanto al diseño, el nuevo IntelliMouse "original" se ve exactamente igual al anterior. Como siempre, es muy cómodo y muy bueno para jugar. Por otra parte, el IntelliMouse Explorer es totalmente nuevo, con un diseño más grande y ergonómico y cuatro botones programables en vez de dos, además de la rueda central. Según Microsoft, el Explorer está más orientado al uso en oficinas, pero la verdad es que el hecho de tener un par de botones adicionales puede ser de gran ayuda en los juegos, y seguramente muchos (nosotros inclusive) terminarán prefiriéndolo al diseño original. En cualquier caso, Microsoft ha logrado adelantarse a todo el resto con una nueva tecnología que resulta tan útil como atractiva. Probablemente no pase mucho tiempo hasta que otras empresas intenten imitarlos, pero por el momento son los mejores mouses que podríamos aspirar a tener.

Estos dos nuevos mouses parecen bastante normales desde arriba, pero al darles vuelta, inmediatamente puede verse qué los hace tan especiales.



PC JUEGOS PC GAMER

EN RESUMEN

A FAVOR: La tecnología IntelliEye funciona muy bien. Muy durables. Casi no requieren limpieza.

EN CONTRA: Cuestan un poco más que los modelos tradicionales.

EN DEFINITIVA: Un mouse de Microsoft con tecnología IntelliEye es imperdible para cualquiera que esté harto de limpiar su viejo mouse convencional.

Creative Labs anunció sus GeForce 256

■ 3D Blaster Annihilator y Annihilator Pro

Creative Labs anunció dos tarjetas basadas en el nuevo chip de NVIDIA, GeForce 256, denominadas 3D Blaster Annihilator y 3D Blaster Annihilator Pro. Ambos modelos usarán el mismo chip y tendrán 32 MB de memoria, pero la diferencia será que el "estándar" usará SDR RAM (*Single Data Rate*, el mismo tipo de memorias que la TNT2), mientras que el Pro estará equipado con DDR RAM (o sea, *Double Data Rate*), las memorias especificadas en el diseño original de NVIDIA.

¿Cuál es la ventaja de usar DDR RAM? Estas memorias son capaces de transferir el doble de información por ciclo de reloj que las memorias convencionales, y este aumento del ancho de banda es crucial para quienes quieran correr juegos actuales a resoluciones de 1024x768 o superiores. A diferencia de lo comentado en nuestro informe del número anterior (y de los primeros anuncios de NVIDIA), el GeForce 256 sigue teniendo un bus de 128 bits (como cualquier otra placa de video actual), y el "256" en el nombre representa la capacidad de las memorias DDR para transferir el doble de información por ciclo (aunque técnicamente no es lo mismo).

Las tarjetas de Creative Labs basadas en GeForce 256 no tendrán salida de TV, ni software adicional. La idea es mantener los costos lo más bajos posible.

En cualquier caso, es importante tener presente que la tarjeta que se corresponde con los anuncios de NVIDIA es la Annihilator Pro, pero todavía está por verse cómo influirán los distintos tipos de memoria en la performance final de los juegos. Otro dato a considerar es que, mientras que la 3D Blaster Annihilator ya comenzará a verse en los negocios para cuando lean esta nota, Creative Labs dijo que la Annihilator Pro estará disponible recién durante el mes de diciembre, y su precio (en los Estados Unidos) será de u$s349. Pueden empezar a hacer cuentas, o mucho mejor, esperar a leer nuestras revisiones a fondo en las próximas ediciones de PC Juegos / PC Gamer.

Cambio de mando en 3dfx

■ Renunció Greg Ballard

En los últimos días, 3dfx fue el centro de dos noticias que, en un principio, no parecen tener mayor relación, aunque con el tiempo podrían llegar a causar un impacto significativo en el futuro de la empresa. En primer lugar, se anunció que el nuevo chip de 3dfx (conocido con el nombre clave Napalm o, extraoficialmente, Voodoo4) se ha demorado "por problemas de fabricación en la planta de Taiwán" hasta febrero del 2000. Según 3dfx, todavía hay una mínima posibilidad de que puedan comenzar a fabricarlo durante diciembre, pero lo más probable es que las primeras tarjetas basadas en el nuevo chip no lleguen a los negocios antes de fines de febrero.

Pocos días después, Gregory Ballard, presidente del directorio de 3dfx, presentó su renuncia y emitió un comunicado de prensa. *"Pasé tres años extraordinarios en 3dfx, durante los cuales la empresa creció de la nada y pasó a tener una ganancia anual de u$s400 millones* –dijo Ballard–. *Creo firmemente que los desafíos que la compañía deberá enfrentar en su siguiente fase de crecimiento serán más técnicos que estratégicos o de marketing, y que 3dfx puede beneficiarse con el punto de vista de un nuevo Director."* Y agregó: *"3dfx tiene un gran futuro, y espero ver sus progresos como inversor"*.

Gordon Campbell, socio fundador y actual presidente de 3dfx Interactive, aseguró que la separación se produjo en buenos términos. *"Greg ha hecho grandes contribuciones al éxito de la empresa y nos entristece verlo partir* –dijo–. *El Directorio usará esta oportunidad para traer un nuevo ejecutivo que continúe el excepcional crecimiento que 3dfx ha conseguido."*

Lógicamente, algunos podrían llegar a relacionar ambas noticias y pensar que la renuncia de Ballard está conectada con el hecho de que 3dfx no pudo lanzar su nueva generación de chips en octubre, como era el plan inicial. Brian Burke, Director de Relaciones Públicas de 3dfx, salió al cruce de estas inquietudes. *"Las declaraciones de Greg (Ballard) no deben ser tomadas fuera de contexto o manipuladas para que parezcan decir que no tenemos buena tecnología, porque no es el caso en absoluto. 3dfx es el líder tecnológico actual, y seguiremos siendo líderes en el futuro. He visto nuestros productos y los de la competencia, y tengo plena confianza de que mantendremos nuestra posición. Creo que lo que él trató de decir es que quien ocupe su lugar debería de ser alguien más inclinado hacia el aspecto tecnológico"*, dijo Burke. *"Su decisión no se relaciona con ningún evento específico; simplemente cree que su trabajo aquí está cumplido* –agregó–. *Somos la empresa dominante en ventas a usuarios finales, y esto ha sido así desde que presentamos Voodoo Graphics en 1997, bajo su liderazgo. Sin embargo, cuando las empresas maduran, también cambia lo que necesitan de sus líderes. Greg Ballard sabe esto y está haciendo lo que siente que es mejor para 3dfx y para él. Ésta fue una decisión voluntaria por parte de Greg Ballard y ha sido una separación amistosa."*

Por supuesto, no esperábamos que dijeran otra cosa, pero la verdad sobre el futuro de 3dfx se sabrá en unos meses, cuando comiencen a ver la luz las primeras tarjetas basadas en Voodoo4.

La Máquina para jugar

En esta sección incluiremos un resumen del hardware que consideramos necesario para obtener buenos resultados con los juegos actuales.

En nuestra Máquina Indispensable corremos todos nuestros testeos de hardware y *benchmarks*. La Máquina Ideal garantiza que podrán correr cualquier juego en altas resoluciones y con sonido 3D. Lógicamente, cuesta bastante más que la anterior.

LA INDISPENSABLE:

- Intel Pentium II 300 MHz
- 64 MB SDRAM
- Tarjeta de video basada en Savage4 (o tarjeta 2D de 128 bits)
- Aceleradora 3D basada en 3dfx Voodoo2
- Disco rígido IDE de 6 GB
- Lectora de CD 24X
- Monitor 15" .28
- Tarjeta de sonido Sound Blaster AWE32 o similar
- Módem 56K

LA IDEAL:

- Intel Pentium III 500 MHz
- 128 MB SDRAM
- Tarjeta de video basada en 3dfx Voodoo3 o RIVA TNT2 Ultra
- Disco rígido IDE de 13 GB
- Lectora de CD 40X
- Monitor 17" .25
- Tarjeta de sonido Sound Blaster Live! o basada en Vortex2
- Módem 56K o cablemódem

MICROSOFT

SideWinder Game Pad Pro

PC JUEGOS PC GAMER EDITORS' CHOICE

Sencillo, pero con todo lo necesario.

EMPRESA: Microsoft **MÁS INFORMACIÓN:** *www.microsoft.com* **PRECIO:** $49

El abominable puerto de joystick está viviendo sus últimos días, y a esta altura, nadie puede dudar de que la llegada del USB marcará el comienzo de una nueva era en los controladores de juegos. Uno de los encargados de llevar adelante este cambio es el SideWinder Game Pad Pro, que sin incluir características especialmente revolucionarias, se las arregla para dejar atrás a todos los gamepads que tuvimos hasta ahora.

Aun antes de conectarlo, es difícil no quedarse con una buena impresión. Su superficie plateada es ideal para ganarse la admiración de los amigos, pero no todo es apariencia: el plástico utilizado es duro y resistente, similar al usado por Microsoft en otros productos de esta línea. Algunos podrán considerarlo un poco liviano, pero personalmente no encontramos mayores problemas, incluso después de largas sesiones de juego.

La novedad más importante es que el Game Pad Pro ofrece control digital y proporcional, seleccionable desde el panel de control. Internamente, *siempre* funciona en forma digital, pero es capaz de detectar movimientos parciales. Esto permite elegir el modo más apropiado según el juego en cuestión y, en muchas ocasiones, tener un gamepad que no obliga a quedarse atado al modo digital puede resultar una gran diferencia. En cualquier caso, la respuesta es instantánea y precisa.

El pad incluye seis botones principales ubicados a la derecha, dos gatillos en la parte posterior (estilo PlayStation) y un botón "shift" junto al pad de control propiamente dicho que permite duplicar las funciones del resto de los botones. Esto suma un total de 16 funciones, que pueden personalizarse y también asignarse a teclas o macros. El panel de control es bastante fácil de usar y hasta permite grabar secuencias de teclas para ingresar cualquier combinación de comandos que se nos ocurra. Cada esquema puede grabarse en un perfil de juego independiente, y el disco de instalación también incluye 45 configuraciones predefinidas, aunque algunas son bastante "optimistas" (¿hay alguien que pretenda jugar *Longbow 2* con un gamepad?).

El SideWinder Game Pad Pro no incluye características adicionales, como sensor de movimiento o *force-feedback* (aunque suponemos que alguien debe de estar planeando incluirlo), pero tiene todo lo que podríamos necesitar. Es posible que encuentren otros buenos pads en los negocios, pero será difícil que vean alguno realmente mejor.



Las apariencias no engañan: éste es un excelente gamepad en todo sentido.

Desde el panel de control, pueden configurarse los controles y hasta es posible asignar una secuencia de teclas a un botón.

PC JUEGOS PC GAMER — EN RESUMEN

A FAVOR: Control digital y proporcional. Cómodo y preciso. Dieciséis funciones programables, incluyendo macros y secuencias de teclas. USB.

EN CONTRA: Algunos lo considerarán un poco liviano.

EN DEFINITIVA: Sin incluir demasiados lujos, el Game Pad Pro se las arregló para convertirse en nuestro nuevo gamepad de cabecera.

Glosario

En esta sección explicamos algunos términos aparecidos en el campo del hardware que son nuevos o podrían resultar confusos para algunos lectores.

MIP-MAPPING
Técnica que toma una textura y la divide en unidades de menor tamaño (1/2, 1/4, 1/8, etc.), y luego elige qué "versión" aplicar según la distancia a la que se encuentre del punto de vista del observador. Esto ayuda a que la textura mantenga su aspecto y calidad sin importar desde dónde se la esté observando.

POINT FILTERING
El método más sencillo para filtrar texturas. Esta técnica duplica los píxeles adyacentes para aumentar el tamaño de las texturas cuando están más cerca. El resultado no es nada bueno y sólo se usa en juegos que corran en modo software.

BILINEAR FILTERING
Usa las cuatro esquinas adyacentes para interpolar el valor de un píxel en una textura. De este modo, se "suaviza" su aspecto cuando aumenta de tamaño, pero consume más memoria y el resultado tiene una apariencia más borrosa.

TRILINEAR FILTERING
Realiza un *bilinear filtering* al combinar las texturas de dos niveles de *mip-mapping*, creando una versión mucho más precisa de las texturas a diferentes tamaños. Esta técnica duplica los requerimientos de memoria y en muchas tarjetas de video causa problemas de ancho de banda.

ANISOTROPIC FILTERING
Un nivel de filtrado superior que utiliza muestras de múltiples niveles de *mip-mapping* para obtener la mejor aproximación posible al aspecto original de una textura en cualquier tamaño. Tiene un alto costo de performance, y casi ningún juego ofrece la opción de activarlo. Además, las aceleradoras actuales sólo usan ocho muestras para realizarlo (*8-tap anisotropic filtering*), y sus resultados no son tan diferentes del *trilinear filtering* como para justificar su uso.

La muerte de la aventura

Amigos de PC Juegos:
Soy de Bahía Blanca, y les cuento que la revista está espectacular, no me pierdo ni una edición.
Además de las felicitaciones, les escribo porque en los últimos tiempos me he convertido en un fan de las aventuras gráficas y quisiera que me recomendaran las mejores que conocen (no importa si son viejas, nuevas, conocidas o poco vendidas). ¿Podrían incluir en la revista más revisiones de juegos de este género? Para mí, es el más apasionante que existe.
Desde ya, muchísimas gracias.
Aguardo su contestación ansiosamente.

Andrés Cappa

Mi nombre es Juan y soy de Rosario, Santa Fe. Antes que nada, quiero repetir lo mismo que les dicen casi todos: felicitaciones por la gran revista que hacen.
El objetivo de mi mail es hacerles una pregunta y un comentario. La pregunta es: ¿dónde están los grandes de la aventura gráfica? Lo que me lleva a plantearme este interrogante es la ausencia de aventuras gráficas en tercera persona, tales como los queridos e inolvidables *Monkey Island*, *Maniac Mansion*, la saga de *Indy*, *Full Throttle*, en fin, LucasArts.
En mi opinión, hay muchos usuarios ansiosos de una buena aventura, de modo que no entiendo por qué empresas como LucasArts, Sierra, etc., se están perdiendo semejante negocio.
Lo único que me da algo de esperanza es la entrevista que le hicieron a Tim Schafer, ya que comentó que se está dedicando a un proyecto relacionado con trabajos que ya hizo; espero que sea algo así como *Full Throttle 2*. Les pido que me recomienden alguna aventura gráfica reciente y de buena calidad para matar el tiempo.

Juan Ciafarone

Las empresas están dejando de lado las aventuras gráficas porque no les reportan suficientes ganancias. Seguramente, sería diferente si la gente comprara más juegos de este género, pero lo cierto es que hasta títulos excelentes como Grim Fandango *o* Sanitarium *tuvieron cifras de venta bastante bajas. No es que nosotros estemos queriendo ignorar el género, sino simplemente que casi no se publican títulos de esta categoría. Claro que, en algún momento, esta situación puede cambiar, pero por ahora, ninguna empresa se está perdiendo el negocio.*



Grim Fandango **es un gran juego, pero esto no se vio reflejado en sus cifras de venta. Otro indicio de que las aventuras gráficas no están pasando un buen momento.**

¿Fotográfico?

Hola, gente:
Tengo una Pentium2 300 MHz, 32 MB y una Viper V330 de 4 MB. Mis preguntas son las siguientes:
1) Cuando trato de cargar *Rainbow Six*, el juego empieza y, en determinado momento, regresa a Windows y no lo puedo volver a seleccionar en la barra de tareas (me pasa lo mismo con *Myth 2*). Son versiones originales y funcionan bien en otras máquinas. ¿Qué está pasando?
2) ¿Por qué *PC Fútbol 6.0* en español se ve "fotográfico" cuando estoy en modo interactivo?
Sin más nada que decir, les mando saludos y sigan así (si pueden, mejoren).

Emiliano

1) Rainbow Six *puede llegar a tener ese tipo de problemas cuando se lo carga desde el menú que aparece al insertar el CD. El inconveniente debería solucionarse si lo corrés desde la carpeta correspondiente o usás el acceso directo. Lógicamente, si te pasa lo mismo con otros juegos, tendrías que probar actualizando los drivers o haciendo ver la máquina por un técnico especializado.*
2) Suponemos que estás queriendo decir que el juego funciona muy lento. Si es así, es porque lo estás corriendo en modo software (el único posible para tu tarjeta de video). PC Fútbol 6.0 *sólo soporta aceleradoras 3D basadas en chips de 3dfx.*

Cronología C&C

Hola, queridos amigos de PC Juegos:
¿Por qué mucha gente le dice *Command & Conquer 2*, si *Tiberian Sun* sería el 3?

Fernando Calegaris

Como Red Alert *transcurre en una época anterior, la gente de Westwood Studios prefiere pensar que fue un prólogo de* Command & Conquer, *a pesar de que se publicó después. Confuso, pero cierto.*

Más memoria

Hola, amigos de PC Juegos / PC Gamer:
Tengo un Celeron 333, con 32 MB de RAM, y una placa ATI Rage Pro de 8 MB. ¿Me conviene llegar a 64 MB o hacer un esfuerzo y llevarla a 128 MB para compensar la placa y el procesador?

Roberto Gattari

No hay forma de que puedas compensar el hecho de tener una tarjeta de video antigua, y en realidad, ambas cosas no tienen ninguna relación entre sí. Cuanta más memoria tengas, mejor, pero también pensá en ir cambiando tu tarjeta de video lo antes posible.

Volver al futuro

Queridísimos amigos de PC Juegos / PC Gamer:
En la sección GameOver del último número de la revista, al hablar de *Daikatana*, dicen: "El nieto de John Romero asegura que será uno de los juegos más importantes del año 3000". Luego, en el artículo dice: "Dallas, Estados Unidos, 30 de septiembre de 2099..." ¿¿Qué es esto??

Charly

Viajar en el tiempo puede llegar a ser una experiencia muy confusa para alguien que no está acostumbrado, como fue el caso de nuestro sufrido cronista. Para asegurarnos de que este tipo de error no vuelva a repetirse, decidimos hacerlo pasar unas vacaciones en los tiempos de la Inquisición.



Números atrasados

Parece que ciertos lectores se perdieron algunos números anteriores (¡vergüenza!) y quieren saber cómo conseguirlos. Fácil: simplemente vayan a *www.bookshow.com.ar* y podrán comprar las ediciones que deseen pagando con tarjeta de crédito desde cualquier lugar del país, sin gastos de envío (sí, leyeron bien).

¿Se perdieron algún número de PC Juegos / PC Gamer? ¿Sienten que su vida ya no tiene sentido? Todavía están a tiempo de reparar su error.

Razones de peso

Hola, me llamo Gabriel y soy de Rosario. Ante todo, los felicito por la unión con la "Enciclopedia" PC Gamer, de la cual tengo algunos números porque es una muy buena fuente de información. Quería saber su opinión sobre los distribuidores argentinos de software, quienes se toman la libertad de cambiar el paquete de los juegos como viene de los Estados Unidos. Por ejemplo, una vez tuve en mis manos un título importado que pesaba bastante, debido al tamaño del manual y al resto del contenido. A la semana, el mismo juego estaba en una góndola, pero ya en la versión argentina; cuando la tomé, vi que pesaba menos que un disquete. ¿Qué hacen acá con los juegos?
Desde ya, muchas gracias. Hasta pronto.

Gabriel Gori

Muchas veces las ediciones locales son publicadas con menos "chiches" que sus equivalentes extranjeros, lo que permite que se vendan al mismo precio que en sus países de origen. Por nuestra parte, no tenemos problemas con que las cajas pesen menos, siempre y cuando incluyan todos los manuales y la información necesaria para poder usarlos sin inconvenientes. Por supuesto, la elección final depende de cada uno, y si se sienten cómodos con el inglés, siempre existe la posibilidad de poner unos pesos extra y comprar versiones importadas que tienen algunos gramos más.

Cosas de la Fuerza

Queridos amigos de PC Juegos:
Les escribo por primera vez para saludarlos y felicitarlos por la revista. Realmente da gusto ver una publicación nacional dedicada a los juegos de PC y sus derivados. Me parecen excelentes las notas, revisiones y demos, que, al ser "fresquitos", brindan un panorama actual muy completo. Además, el hecho de que esté escrita en castellano nos ayuda a dejar el diccionario en el que buscábamos palabras como "molan", "chaval", "piraste", "JDR" y otras, tan comunes en revistas españolas (que aquí abundan). Paso a los comentarios.
1) He aquí que en la revista Nº 11 de este año, la sección Game Over, en el Horóscopo Oficial de La Amenaza Fantasma, hace referencia a dos cosas: Primero, como sorpresa para Qui-Gon Jinn, dice que su cuerpo no desaparece al morir, cuando en realidad esto no es una sorpresa, ya que el cuerpo de Darth Vader en el episodio 6 tampoco desaparece y es incinerado por Luke en la luna de Endor. Por lo tanto, o no vieron el episodio al que aludo o pecaron de neofans. Segundo, a quien haya escrito en la parte de Anakin que los Jedi somos tontos, lo espero en una partida multiplayer con el Jedi Knight y veremos de qué lado está el poder de La Fuerza (muerde el polvo, asqueroso Sith).
2) Ahora, algunas consultas. En *Yoda Stories*, hay un nivel en la nieve que no puedo pasar. Es una especie de cueva con varias entradas en donde ingreso y salgo sin saber qué hacer, mientras escucho la respiración de Vader que dice: "Feel the Force". ¿Hay alguien ahí que me pueda contestar?
3) Otra, ¿cómo se mata al monstruo de *Mysteries of the Sith* si lo único que tengo es el sable de luz?
4) Una más, ¿cuándo sale el juego de estrategia basado en *Star Wars*?
5) Por último, ¿saldrá alguna secuela multiplayer con Jedis de *La Amenaza Fantasma*?
Muchas gracias por su atención, y que la Fuerza los acompañe.

Alejandro
servigra@ssdfe.com.ar

Tonto Jedi: Gracias por tus comentarios, responderemos a tus consultas una a una.
1) ¿Y qué pasa entonces con el cuerpo de Obi-Wan en Star Wars*? ¿Qué quiere decir neofan? Cuando quieras.*
2) No hay nadie aquí que te pueda contestar.
3) Si te referís a la última pelea contra Kyle, sólo tenés que guardar el sable y ver el final de la historia...
4) Force Commander *se viene atrasando, y saldría recién durante el año que viene.*
5) El único que está anunciado es Obi-Wan, pero no sabemos si tendrá opción multiplayer.

Ya lo oímos muchas veces, pero en esta ocasión parece que va en serio y podremos ver *Daikatana* antes de fin de año. Si no nos creen, vean nuestro Primer Contacto en este mismo ejemplar.

Infromacio

deseo sarber bore juego de star wars

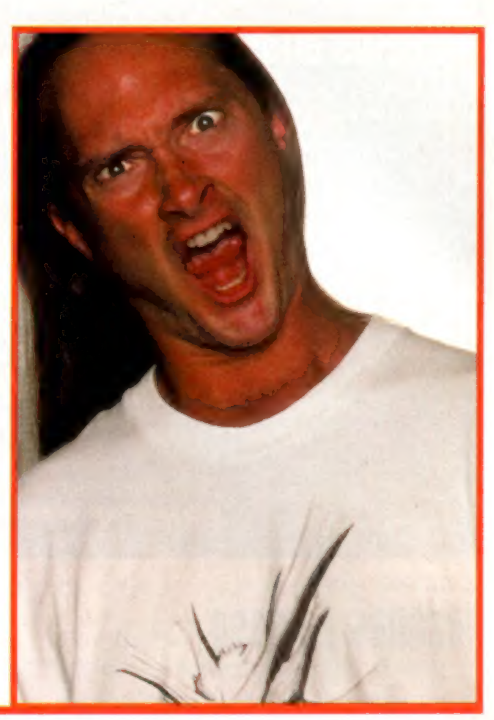
luisrlg@prodigy.net.mx

carta eror tipeo malo pregruntra que sarber bore star wars jar jar oh no

¡Queremos que nos escribas!

Mandá tu carta a:
PC Juegos
MP Ediciones
Moreno 2062,
1094, Buenos Aires
o por E-mail a:
pcjuegos@mponline.com.ar
www.pcjuegos.com.ar

MIKE WILSON



Fue "el tipo encargado de negocios" en id Software y Ion Storm. Ahora preside Gathering of Developers y nunca le falta tiempo cuando se trata de dar una opinión o hacer algún comentario ácido.

¿Cuál fue el primer juego de computadora que jugaste?
Blue Meanies from Outer Space en una máquina viejísima. Era muy interesante: un montón de "íes" y asteriscos que caían y uno tenía que destruirlos con unas "eses". Después de eso, no probé mucho hasta los primeros juegos de id. *Dangerous Dave in the Haunted Mansion, Shadow Nights, Hovertank*...

¿Cómo empezaste a trabajar con juegos?
Tuve la buena suerte de ser muy amigo de Adrian Carmack. Todo comenzó cuando él consiguió accidentalmente un trabajo como artista de Softdisk por u$s 5 la hora. Vi cómo ese grupo evolucionó de jugar *Dungeons & Dragons* toda la noche en ropa interior, a crear la serie *Commander Keen*, para más tarde convertirse en id. Comencé a ser parte del asunto en forma oficial cuando desarrollaron DWANGO (un viejo sistema multiplayer de los Estados Unidos) y me pidieron que lo ayudara a crecer, y que me asegurara de que no fueran demandados. Seis meses después me contrataron.

¿Cuál es el peor juego que ayudaste a crear?
Estaba en Ion Storm cuando hicieron *Dominion*, así que supongo que ése es el peor.

¿Qué estás jugando en estos días?
WCW vs. NWO para PlayStation con mi hija. Soy el campeón de la TV.

¿Cuál es el mejor juego que viste últimamente?
Darkstone. Ya sé que es uno de nuestros juegos, y esto suena a autopromoción, pero soy un fan de *Diablo*, y éste es el primer gran juego que se ha hecho en ese género desde entonces.

¿Y el peor?
South Park.

¿Cuándo fue la última vez que un juego te llevó al borde de la locura?
Daikatana, durante la mayor parte del 97.

¿Cuál fue el momento más importante en la historia de los juegos?
Cuando *Doom* shareware apareció en Internet. O aquella vez en que le gané a mi hermano mayor jugando *Pong*, en 1975.

¿Alguna vez te arrestaron?
En este momento no lo recuerdo.

Si hubiera algo de la industria de los juegos que pudieras aplastar de un solo golpe, ¿qué sería?
Hubo una época en que hubiera sido a Ron Chainmowitz de GT Interactive, pero ahora es demasiado tarde. Luego fue a Todd Porter... pero no, también es tarde. Desearía que no fuera necesario estar promocionando un juego durante dos años para que sea tomado en serio. *Darkstone* y *Hidden & Dangerous* son dos ejemplos recientes de grandes juegos que nunca alcanzarán todo su potencial de ventas, porque nadie los conocía antes de este año.

La violencia en los juegos, ¿es una preocupación legítima o es pura histeria de los medios?
Definitivamente, histeria de los medios. Si quieren filosofar y hablar sobre por qué nuestra sociedad usa la violencia como vehículo de entretenimiento, quizá resulte algo muy sano para todos nosotros como sociedad. No tendría problemas en que se le pidiera una identificación a la gente que quiera comprar juegos con contenido adulto.

Mike Wilson asegura que *South Park* es el peor juego que vio en los últimos tiempos.

¿Alguna vez Doom te llevó a querer matar a alguien?
Bueno, que me ganaran una y otra vez jugando multiplayer en id me hizo querer matar a un par de personas, pero nunca a alguien que no estuviera jugando en ese momento. Por supuesto, jugar al tenis me hace sentir de la misma manera.

"Quiero buenos juegos sobre sexo. El entretenimiento adulto no está bien representado en los juegos."

¿Por qué deberíamos creer en G.O.D.?
Los jugadores deberían creer en los grandes juegos y en los grandes diseñadores de juegos. Si saben reconocer un trabajo de calidad, no nos interesa si alguna vez se enteran de que existe G.O.D.

Describí a G.O.D. en pocas palabras.
Altruista, oportunista, democrática, divertida.

¿De qué te quejás en los hoteles?
De las toallas y de las duchas. El resto no importa mucho, siempre y cuando las películas sean buenas.

¿Qué tenés en los bolsillos ahora?
Una gomita para el pelo y 77 centavos. Ah, y el teléfono celular y la billetera.

¿Cuál es tu característica más desagradable?
Mi mente tiende a divagar mientras otros hablan. No soy bueno escuchando. Ah, y algunos piensan que mi físico perfecto es intimidante.

¿Qué música elegirías para tu funeral?
Una recopilación de los Rolling Stones.

¿Jugar vía Internet es un tema sobredimensionado o un futuro inevitable?
Ambas cosas.

¿Qué juego te gustaría ver realizado?
Quiero buenos juegos sobre sexo. El entretenimiento adulto no está bien representado en los juegos.

¿Qué vas a hacer después de esta entrevista?
Voy a ir a cenar a casa con mi familia.

PRAGMA/FCB

Advance

0-800-999-9911

http://www.advance.com.ar

CLIC!

CLIC!

Con InfoVía Plus navegás por Internet tan rápido, que no tenés tiempo para otra cosa.

InfoVía Plus es máxima velocidad en Internet. Además te da acceso desde cualquier lugar del país, promoción 0-610, Servicio al Cliente las 24 horas y muchos abonos especiales para que vos elijas. Anotá: * **Conexiones de 6, 10, 15 ó 25 horas mensuales,** de acuerdo a cuánto tiempo lo vas a usar. * **Conexión Plana,** si te gusta navegar todo el tiempo. * **Conexión Noche,** para conectarte cuando todos duermen. * **Conexión Cero,** o sea, pagás lo que usás. * **Conexión Plana Anual,** un solo pago para que te ahorres unos pesos.

Hacé click. Conectate a InfoVía Plus, el servicio de acceso a Internet de Advance.

Una empresa de



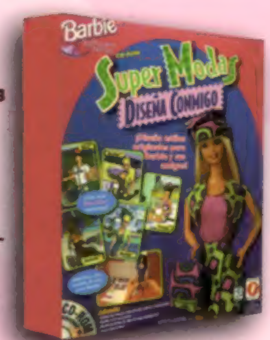
El Mejor Soft al Mejor Precio



BARBIE™: AVENTURA SUBMARINA
Ayuda a Barbie™, Sandy y sus amigos marinos a buscar el tesoro perdido.
Totalmente en castellano
CD-ROM Windows

$ 25

BARBIE™: SUPER MODAS - DISEÑA CONMIGO. Ahora puedes diseñar y confeccionar conjuntos originales para Barbie™ y sus amigas.
Totalmente en castellano
CD-ROM Windows



$ 35

BARBIE™: SALON DE BELLEZA
¡Crea divertidos peinados y maquilla a Barbie™ y a sus amigas!
Totalmente en Castellano
CD-ROM Windows

$ 25



Fly!
¡El mejor simulador de vuelo del año!. Una experiencia REAL -cinco aviones diferentes, todo un mundo para recorrer.
¡Totalmente en castellano!
Incluye 3 CD's.

$ 59

OUTCAST
¡Viva una travesía apasionante en un universo 3D de sorprendente belleza!
Una dimensión en juegos de acción y aventura.
¡Totalmente en castellano!
Incluye 2 CD's.



$ 49



DRIVER
¡El Nº1 en ventas de Playstation llega a su PC!. Persecuciones callejeras en los años 70. Infíltrese como agente encubierto y escape de la policia atravesando ciudades 3D de máximo detalle.
¡Totalmente en castellano!

$ 49

TOTAL ANNHILATION KINGDOMS. La secuela del exitoso Total Annihilation, esta vez, convertido en una historia medieval... Estrategia y combate para amantes del género.
¡Totalmente en castellano!



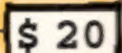
$ 49



El Laberinto de los Perdidos de Rumpelstiltskin
Una tierna aventura interactiva que estimulará su imaginación y llegará al fondo de su corazón.

$ 20

Buster y las Aluvias Mágicas
La aventura más delirante y divertida de todos los tiempos. ¡Juega con todos los personajes de Tiny Toons™!
¡Totalmente en castellano!



$ 20





Hansel & Gretel:
El castillo encantado
Entre al mundo mágico de los cuentos de hadas y conozca una fantástica aventura que quedará para siempre en su memoria.
¡Totalmente en castellano!

$ 20

Distribuye:

San Luis 3065 - (1186)
Cap. Fed. - Argentina
Tel/Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar



Adquiéralos en las mejores casas de computación del país.